MOBILE GAMER CyberMedia
AUSGABE 16 € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

Tests & Tipps für DS • PSP • Smartphones

GERÄTE-NEUHEITEN

Vom PSP-Nachfolger bis zum Playstation Phone: alle Infos über die kommenden Handhelds



WIEDER DA!

Seite 78 **DS & PSP REPARIEREN**
Erste Hilfe für Euer Handheld

Dragon Quest 6

Aufwändiges DS-Remake des Rollenspiel-Klassikers

TOP-SPIELE IM TEST

PSP-KRACHER

- Tactics Ogre (mit Player's Guide)
- The 3rd Birthday
- Dissidia 012
- Final Fantasy 4

24 SEITEN TEST & TECHNIK



3DS

Die Spiele • Die Probleme • Der 3D-Effekt

Insider-Test & Zukunftsaussichten: Das müsst Ihr über den 3DS unbedingt wissen



HITS 2011

Die Rückkehr der Superspiele

- Zelda: Ocarina of Time
- Resident Evil im Doppelpack
- Metal Gear Solid 3D

Kampfkunst in 3D: Bester Handheld-Prügler im Test


RANDEL.DE [HAMBURG]
SENOR

Nintendo®
WWW.NINTENDO.DE

ERLEBEN SIE 3D OHNE BRILLE!

ENTDECKEN SIE SPIELE NEU.

EHRLICH, DAS MÜSSEN SIE SELBST SEHEN. GEHT AUCH GAR NICHT ANDERS. DENN BEIM NINTENDO 3DS ERLEBEN SIE 3D OHNE 3D-BRILLE. ALSO MIT EIGENEN AUGEN.

2D ABBILDUNG EINES 3D BILDSCHIRMS

NEU!



NINTENDO 3DS™

WWW.NINTENDO3DS.DE

ERHÄLTLICH IN
2 AUFREGENDEN FARBEN:
AQUA-BLAU
KOSMOS-SCHWARZ



Wundersame Wiedergeburt >>

Nintendos revolutionärer 3DS und die mittlerweile 16. Ausgabe der *Mobile Gamer* schicken sich an, die portable Spiele-Leidenschaft neu zu entfachen.

Die Erfolgsgeschichte des Nintendo DS ist imposant – bestverkauftes Videospielsystem aller Zeiten, egal ob tragbar oder stationär. Drei Hardware-Updates und gefühlte 10.000 Minispiel-Sammlungen später gerät aber selbst ein Überflieger ins Straucheln; so gingen die Verkaufszahlen in den letzten 18 Monaten teils deutlich zurück, trotz kleinerer Innovationen wie dem DSi samt XL-Version. Anders als die genannten DS-Updates ist der 3DS ein konsequent neues Handheld. Zwar abwärtskompatibel, aber mit klarem Fokus auf neuen und exklusiven (3D-) Spielen. Unser umfassendes Special klärt jede erdenkliche Frage, analysiert jedes Feature und enthüllt jedes Spiel, das im ersten Halbjahr und darüber hinaus erscheint.

Angesichts dieser Euphorie will Sony nicht nachstehen und hat den noch namenlosen **PSP-Nachfolger** präsentiert. Wie schon beim DS/PSP-Zweikampf geht Sony einen anderen Weg und positioniert die PSP 2 als mobiles Kraftwerk fast auf PS3-Niveau – mit vielen technischen und Community-Gimmicks, aber ohne 3D. Uns soll's recht sein, denn lieber zwei unterschiedlich konzipierte Handhelds mit individuellen Highlights als ideen- und inhaltsgleiche Plagiate. Nicht zu vergessen die jährlichen Updates der iApple-Geräte und das nagelneue Playstation Phone – unseren Überblick der vielfältigen Hardware-Neuankömmlinge findet Ihr ab Seite 6.

Wir freuen uns jedenfalls tierisch über die Vielfalt an innovativen, neuen Handhelds. Denn nichts machen wir lieber, als die vollmundigen Werbetexte der Hersteller zu hinterfragen und den Geräten sowie den Spielen akribisch auf den Zahn zu fühlen.



Der PSP-Nachfolger hört aktuell auf den Namen 'Next Generation Portable' – bis zum Erscheinen Ende des Jahres denkt sich Sony hoffentlich noch eine vernünftige Bezeichnung aus.

Ein überraschendes Spielejahr wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

>> In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir zwei Pokémon-Sondereditionen des DSi – einmal die weiße und einmal die schwarze (jeweils mit Spiel). Dazu packen wir noch ein bisschen Merchandise-Material. Wer mitmachen will, beantwortet bitte folgende Frage richtig:

Wie viele Kameras hat der brandneue Nintendo 3DS: eine oder drei?

Einsendeschluss ist der 10. Juni 2011, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an: Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer* Wallbergstr. 10 • 86415 Mering





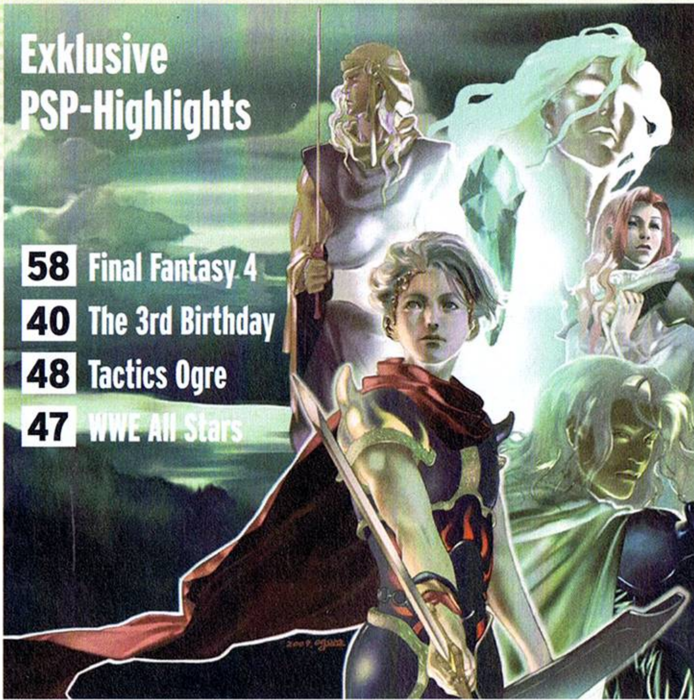
FEATURE >> 14

AKTUELL >> 8

SERVICE >> 77

AUSBLICK >> 91

TEST >> GAMER 39


Exklusive PSP-Highlights
58 Final Fantasy 4
40 The 3rd Birthday
48 Tactics Ogre
47 WWE All Stars


Pokémon:
54 Schwarze & Weiße Edition


PSP-Nachfolger
8


Sammlereditionen
10

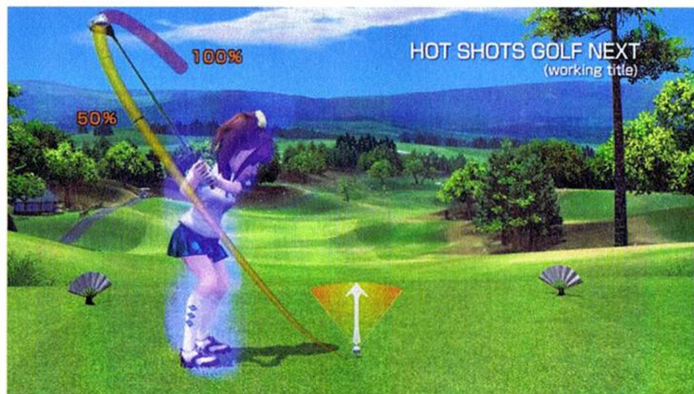

44
Test: Dissidia 012

Nachrichten >>

Next Generation Portable

Sony PSP 2

Die PS3 in der Hosentasche: Der PSP-Nachfolger mit dem Codenamen NGP protzt mit Technik satt.



Der 5-Zoll-Bildschirm liefert knackscharfe 16:9-Grafik – dank OLED-Technologie gibt es brillante Farben, hohen Kontrast und niedrigen Energieverbrauch gratis obendrauf.

Ende Januar präsentierte Sony in Tokio das NGP (Next Generation Portable Entertainment System), welches die PSP als mobile Daddelmaschine ablösen wird – in Japan soll das noch dieses Jahr passieren. Warum Sony bislang darauf verzichtet, das Handheld PSP 2 zu nennen, darüber rätselt die Spielewelt. Denn mit etwa 65 Millionen verkauften Geräten ist die PSP-Plattform alles andere als ein Misserfolg. Vielleicht liegt der Hase ja bei der gefloppten PSPgo begraben...

Technik-Monster

Im Gegensatz zum schwächelnden Download-only-Handheld kauft Ihr Spiele für das NGP wie gewohnt im Software-Laden Eures Vertrauens. NGP-Software kommt auf Flashkarten, die neben den Programmdaten auch Speicherstände und Download-Inhalte bunkern. Diese Steckmodule sparen Energie und Zeit, da nicht wie bei der PSP ein (UMD-)Laufwerk notwendig ist, um ein Spiel zu laden. Laut Sony wird die Akkulaufzeit des NGP dennoch nur auf PSP-Niveau liegen: Vier bis fünf Stunden Daddelzeit sollen es sein, dann muss das Handheld zum Energiefassen an die Steckdose. Ein Blick unter die schicke schwarze Außenhaut offenbart den Grund; dort werkeln hochmoderne Prozessoren, die Handheld-Grafik in einer vorher nicht gekannten Qualität auf den energiesparenden 5-Zoll-OLED-Touchscreen bringen. Bei der Präsentation in Tokio wird mehrmals der Vergleich "fast auf PS3-Niveau" bemüht – nun ja, lassen wir uns überraschen.

Wie Nintendos 3DS verfügt das NGP über eine Vielzahl von Sensoren und Kommunikationskanälen. Wi-Fi, Bluetooth, Bewegungserkennung, GPS-Empfänger, zwei Kameras und ein integriertes Mikrofon – es erscheint sogar eine 3G-Modellvariante, die wie Apples iPhone Online-Spielvergnügen per Mobilfunk bietet. Seltsamerweise überlässt Sony der Konkurrenz das Trendthema stereoskopisches 3D: Während 3DS-Spieler (sogar ohne Spezialbrille) in den neuen 3D-Welten wandern, bleiben NGP-Gamer auf 2D-Darstellung beschränkt. Dafür bietet Sonys tragbare Konsole zwei Analogsticks – ein Novum im Handheld-Universum und ein gewaltiger Fortschritt bei der Steuerung von Ego-Shootern bzw. Third-Person-Abenteuern. Außerdem packte Sony auf die Rückseite des NGP ein Multitouch-Pad: Das registriert Eure Fingerbewegungen und wandelt sie in Steuerkommandos um. Zusammen mit dem Touchscreen auf der Vorderseite werden so innovative Kontrollkonzepte möglich.

Die Spiele

Wie so ein frischer Ansatz aussehen könnte, demonstrierte das Kugelrollspiel "Little Deviants". Stellt Euch Murmeln vor, die auf einer aufgespannten Folie liegen. Drückt Ihr mit Euren Fingern von unten dagegen, formen sich Hügel und die Kugeln rollen davon. Dank des Multitouch-Pads ist dieses Gedankenspiel genau so auf dem NGP möglich: Durch Berühren der Geräteunterseite gestaltet Ihr wie ein allmächtiger Baumeister virtuelle Landschaften!

Was ein Touchscreen so alles an Möglichkeiten bietet, zeigte das grafisch hervorragende "Uncharted": Lasst den Helden Nathan Drake per Fingerstupser über Hindernisse klettern beziehungsweise Abgründe springen und rubbelt verdreckte Schatzkarten frei – nett, aber das machen DS-Spieler schon seit gut sechs Jahren.

"Hot Shots Golf Next" diente als Demonstrationsobjekt für die



Oliver Schultes

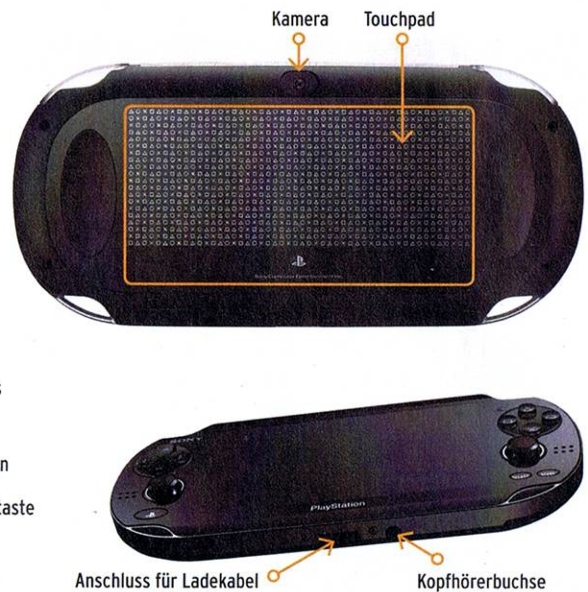
"Wahnsinnstechnik, aber auch bezahlbar?"

Das NGP ist die logische Fortführung der PSP: schick, extrem leistungsstark, mit aller Welt vernetzt. Ein kraftvolles Stück Technik für Leute, die unterwegs richtige Games und nicht nur vercasualisierte Spiele aus dem iOS-Universum zocken wollen – und Apple sowieso einfach nur doof finden. OLED-Touchscreen, zwei Analogsticks, GPS & Co.: Die Ausstattungsliste lässt keine Wünsche offen und mit dem Multitouch-Pad ist sogar ein pfiffiges neues Feature an Bord. Andererseits könnte ich unken, dass das Meiste davon Nintendos DS bereits seit Jahren bietet – und der 3DS dem NGP nicht nur einen zweiten Bildschirm, sondern auch stereoskopische 3D-Grafik voraus hat. Drei Faktoren entscheiden letztlich: Angebot und Qualität der Spiele sowie der Preis. Mit seinen 250 Euro ist der 3DS schon alles andere als ein Schnäppchen, das NGP wird aufgrund seiner High-Tech-Komponenten wohl über der 300-Euro-Marke liegen. Ob ich für ein Handheld allerdings mehr ausgeben will als für jede Heimkonsole, das muss ich mir erst noch reiflich überlegen.



Das NGP sieht auf den ersten Blick wie sein Vorgänger PSP aus, ist aber einen Tick größer.





Flashkarte als Spiele-Datenträger
Schultertaste
Ein-/Ausschalttaste
Modul-/Speicherkartenslots
Lautstärke-Tasten
Schultertaste
Anschluss für Ladekabel
Kopfhörerbuchse

Bewegungssteuerung. Ein Tastendruck, und Ihr findet Euch in der Ego-Perspektive wieder: Schwenkt das Handheld umher und die Kamera in der virtuellen Golfwelt folgt diesen Bewegungen; reckt Ihr das NGP etwa gen Himmel, blickt auch der Golfer nach oben. Motion-Sensoren, zwei Kameras und ein GPS-Empfänger – das klingt nach einer Spielwiese für Augmented-Reality-Projekte.

Wenig innovativ, aber prominent war der Rest vom Ankündigungsfest: Ego-Shooter-Serien à la "Call of Duty", "Killzone" und "Resistance" bekommen ebenso ihre NGP-Ableger wie das Knuddel-Jump'n'Run "Little Big Planet", der Sci-Fi-Raser "Wipeout" sowie die Action-Abenteuer "Yakuza" und "Metal Gear Solid".

Handheld mit Gimmick

Über das NGP-Hauptmenü – eine Smartphone-Icon-Bedienung ersetzt die Cross Media Bar der PSP – erreicht Ihr eine Vielzahl weiterer Features wie Web-Browser, Freundesliste und PSN Store. Die integrierte App "Near" könnte sich dabei zum Lieblings-Gimmick von Stalkern mausern: Das Programm protokolliert jeden Eurer Schritte und scannt die Umgebung nach NGP-Geräten. Ein Film zeigte, wie eine Person durch Tokio schlenderte und dabei auf einem Stadtplan ihr Bewegungsprofil hinterließ. Icons entlang der Laufroute symbolisieren Spieler mit aktiviertem NGP im Gepäck. Wer die Icons antippt, aktiviert diverse Statistiken zu dem unbekannten NGP-Besitzer – etwa was dieser am liebsten und wie oft spielt und welche Bewertungen er seinen Games verpasst hat. Geschäftstüchtig: Mit wenigen Klicks kauft Ihr die Lieblingsspiele Eurer 'Bekanntschaften' online.

TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	NGP (PSP 2)	PSP-3000
Maße	ca. 182 x 18,6 x 83,5 mm	169,4 x 18,6 x 71,4 mm
Bildschirm	12,7 cm Diagonale (OLED-Touchscreen), Auflösung: 960 x 544 Pixel, 16 Mio. Farben	10,9 cm Diagonale (LCD), Auflösung: 480 x 272 Pixel, 16 Mio. Farben
Medien	Flashkarte	UMD (bis zu 1,8 GB), Memory Stick pro Duo
Features	2x Analogstick, Wireless Internet (3G optional), Bluetooth, Abspielen von Musik- und Videodateien, Multi-Touch-Pad auf der Rückseite, 2x Kamera (Foto- und Videoaufnahme), Mikrofon, Sechs-Achsen-Motion-Sensor, elektronischer Drei-Achsen-Kompass, GPS-Empfänger	1x Analogstick, Wireless Internet, Abspielen von Musik- und Videodateien, Mikrofon, Bildausgabe auf TV (Kabel notwendig)
Zirka-Preis	noch offen	160 Euro

Alte Bekannte

Serien-Hits und ihre hoffnungsvollen NGP-Ableger:



"Hot Shots Golf Next" nutzt die Bewegungssensoren für das Betrachten der Umgebung.



In "Hustle Kings" bewegt Ihr den Billard-Queue per Fingerstupser.



Wischt Ihr bei "Killzone" von unten nach oben über den Screen, erfolgt eine Nahkampfattacke.



"Little Big Planet": Der süße PS3-Spielbaukasten wird auch NGP-Besitzer verzaubern.



E.T. wollte nach Hause telefonieren, die "Resistance"-Aliens haben Euch zum Fressen gern.





"Uncharted" sieht wie die PS3-Brüder klasse aus und bietet auf NGP nette Ideen wie das Freirubbeln von Schatzkarten (Bild rechts).



"Wipeout" steuert Ihr alternativ per Bewegungssensoren.

Neue Gesichter

Frische Episoden von prominenten Games sind gut und schön, aber welche neuen Spielideen erwarten NGP-Käufer? *Mobile Gamer* zeigt eine Auswahl:



In "Broken" bewegt Ihr Euch in virtuellen Räumen und löst per Fingerakrobatik Rätsel.



Eine agile Heldin stellt in "Gravity Daze" wortwörtlich die Schwerkraft auf den Kopf.



Berührt das Touchpad auf der Geräteunterseite und formt so die "Little Deviants"-Welt.



"Reality Fighters" vermischt dank Kameraeinsatz reale und virtuelle Welt.

Collector's Edition

Jäger & Sammler

Das Packungsinhalt von "Lord of Arcana" und "Tactics Ogre".

Wenn man sich die Spiele-Highlights für stationäre Konsolen der letzten zwei Jahre anschaut, findet man zu vielen Top-Titeln eine wuchtige Special Edition. Von etwas teurer bis zur Signature Edition von „Gran Turismo 5" für satte 200 Euro. Man muss die sich ja nicht kaufen, aber man kann – und das ist gut so.

Davon können Handheld-Zocker nur träumen, vor allem DS-Besitzer werden gnadenlos vernachlässigt. Einzig die Umsetzungen von Kartenspielen und anderem sammelartigen Kinder-Kult wie „Yu-Gi-Oh!", „Beyblade", „Bakugan" und „Gormiti" enthalten passende Zugaben: Exklusive Sammelkarten, Figuren oder Bälle locken dann nicht nur die Sondereditionen-Jäger, sondern auch 'ganz normale' Zocker, die in erster Linie dem Original-Spielzeug zugeneigt sind. Ansonsten finden wir bestenfalls eine Sonic-Figur bei „Sonic Colours" oder billiges Schminkzeug bei billigen Junge-Mädchen-Spielen, was nicht wirklich als Special Edition durchgeht.

Etwas besser haben es die PSP-Besitzer. Auch wenn die Sony-Freunde insgesamt weit weniger Auswahl an Spielen genießen, so finden sich doch deutlich bessere Sammlereditionen. Allen voran Square-Enix offenbart ein Faible für Boni und lockt mit Artbooks, Soundtracks und Kunstdrucken. So erscheinen alle fünf aktuellen Blockbuster der japanischen Abenteuer-Experten mit Zugaben: „The 3rd Birthday", „Lord of Arcana", „Dissidia 012", „Tactics Ogre" und „Final Fantasy 4: The Complete Collection" locken mit Extras als praktisch kostenloser Zugabe, da die Spiele mit knapp 40 Euro nicht teurer sind als viele andere Games in der Standard-Ausgabe. Noch größer ist unsere Freude, da bei allen angeführten Titeln auch der Spielspaß stimmt, was die entsprechenden Tests in dieser Ausgabe eindrucksvoll beweisen.

Sony wiederum hat sich bei ihren Collector's Editions zu „Gran Turismo" und „Resistance Retribution" nicht mit Ruhm bekleckert, da die Zugaben in Form von Download-Codes und wenigen postkartenartigen Drucken enttäuschen. Hier war der Aufpreis gegenüber der normalen Edition nicht gerechtfertigt.

Für die Zukunft schaut es in Europa schlecht aus. So erscheinen für den DS 2011 kaum noch hochkarätige Gamer-Titel, was dem 3DS geschuldet ist. Auch für die PSP erwarten wir im Lauf des Jahres nicht mehr viele Blockbuster. Viele interessante Strategie- und Rollenspiele erscheinen zudem in Europa nur noch als Download; einige davon gibt's zum Beispiel in den USA als aufwändige Sammleredition (siehe Kasten).



Figuren, Bälle, Kreisel als Beigabe für junge DS-Zocker.



Enttäuschende Sonder-Editionen von Sony.



Nur in Europa als Special Edition.

DIESE DEUTSCHEN HANDHELD-SPIELE GIBT'S ALS SPECIAL EDITION

TITEL	SYSTEM	ART DER SPECIAL EDITION
Bakugan: Battle Brawlers	DS	mit dem exklusivem Bakugan-Ball Naga
Bakugan: Beschützer des Kerns	DS	mit Bakugan-Figur
Beyblade: Metal Fusion – Cyber Pegasus	DS	mit Kampfkreisel Cyber Pegasus 100 HF
Dissidia 012: Final Fantasy	PSP	Legacy Edition mit sechs Kunstdrucken, Download-Gutschein für zwei Kostüme und 50%-Gutschein für den Download „Final Fantasy" im PSN
Dissidia: Final Fantasy	PSP	Collector's Edition mit Artbook, Mini-Soundtrack-CD, Mini-Lösungsheft und zwei Kunstdrucken
Final Fantasy 4: The Complete Collection	PSP	Complete Collection mit vier Kunstdrucken und einem Reinigungstuch im "Final Fantasy"-Design
Final Fantasy 7: Crisis Core	PSP	Special Edition mit Artbook (Vorbesteller-Zugabe)
Gormiti	DS	mit exklusiver Gormiti-Figur
Gran Turismo	PSP	Collector's Edition mit fünf Kunstdrucken und einem Download-Auto (Bugatti Veyron)
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	mit Artbook und zwei Kunstdrucken
Lord of Arcana	PSP	Kämpfergilden-Edition mit Artbook, Mini-Soundtrack-CD und 50%-Gutschein für den Download „Crystal Defenders" im PSN
Resistance Retribution	PSP	Collector's Edition mit vier Kunstdrucken und einem PSP-Theme im Resistance-Look (Download)
Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable	PSP	Collector's Edition mit Artbook, sechs Charakter-Karten und A3-Poster
Sonic Colours	DS	mit größerer Sonic-Figur und drei kleinen Wisps
Tactics Ogre: Let us Cling Together	PSP	Premium Edition mit Artbook, Mini-Soundtrack-CD und 50%-Gutschein für den Download „Vagrant Story" im PSN
The 3rd Birthday	PSP	Twisted Edition mit Artbook, zwei Kunstdrucken und Download-Extra (Kostüm) zum Spiel „Dissidia 012"
Yu-Gi-Oh! (diverse Spiele)	DS/PSP	jeder Serien-Episode liegen drei limitierte Yu-Gi-Oh!-Karten bei

Special Editions in den USA

Da DS- und PSP-Games weltweit kompatibel sind, lohnt sich ein Blick nach Amerika. Dort sind vor allem in den letzten zwei Jahren etliche Sondereditionen von Spielen erschienen, die bei uns erst gar nicht auf den Markt kamen. Insbesondere Strategie- und Rollenspiele sowie Action-Adventures von Atlus, Xseed und NIS America locken als exklusive Import-Schnäppchen.

Eines der liebsten Zugabe-Gimmicks der US-Hersteller ist ein CD-Soundtrack, wie er u.a. bei „Super Robot Taisen", „Radiant Historia" und „Luminous Arc 2" zu finden ist – passt aufgrund der Größe auch gut zu einer normalen DS-Packung. Anbieter von PSP-Titeln sind da mitunter etwas kreativer und packen neben einem Musik-Silberling Postkarten oder ein Artbook bei. Empfehlenswert sind hier u.a. die drei „Ys"-Spiele („Seven", „Chronicles", „The Oath in Felghana") und „Legend of Heroes: Trails in the Sky". Schade, dass gerade diese spielerisch hochkarätigen Titel in Europa gar nicht oder nur als Download im Playstation Network erscheinen.

Besonders gemein war Konami zu europäischen Zockern, denn die limitierte Collector's Edition zu „Metal Gear Solid: Peace Walker" gab's nur in den USA. Diese bietet neben einer großen, stabilen und edlen Packung ein hochwertiges Artbook im A4-Format.

Wer sich für US-Spiele interessiert, kann sich u.a. bei Ebay und Amazon.com (schicken jedoch nicht alle Titel) versorgen. Mitunter günstiger kommt Ihr bei axelmusic.com oder videogamesplus.com weg. Eine Kreditkarte ist in den meisten Fällen Voraussetzung.



PSP-Highlights als US-Sonderausgaben.



Links Din-A4-Artbooks zu DS-Spielen, daneben die US-exklusive SE von "Peace Walker".



Eine ganze Reihe von DS-Spielen wurden in den USA mit Soundtrack-CD ausgeliefert – passt ja auch gut von der Größe.

Smartphone mit Playstation-Touch

Xperia Play: das Playstation-Handy





Wenn Ihr diese *Mobile Gamer* in Händen haltet, ist Sonys neues Smartphone, das Xperia Play, bereits in Deutschland erschienen – mit einer stattlichen Preisempfehlung von 650 Euro. Als Straßenpreis gehen wir aber von gut 500 Euro aus, bei gleichzeitigem Mobilfunk-Vertrag zahlt Ihr dramatisch weniger. Das Xperia Play ähnelt dem Xperia X10 nicht nur in der Form, auch das Display ist mit einer Diagonalen von vier Zoll und der Auflösung von 854 mal 480 Bildpunkten gleich; zudem setzen beide auf das Android-Betriebssystem.

Durch das Aufschieben (das Xperia Play gehört zu den Slider-Handys) verwandelt sich das Smartphone in ein Spiele-Handheld. Zum Vorschein kommen Steuerkreuz, vier Aktionstasten sowie zwei kleine Touchpads, welche u.a. die Funktion der Analogsticks übernehmen. Zudem prangt dort ein Playstation-Logo – das soll sagen: "Dieses Handy ist Playstation-zertifiziert." Und was heißt das? Das Xperia Play besitzt nicht nur die Eingabemerkmale eines Playstation-Gamepads sondern soll auch in puncto Sound und Grafik die gewohnte Playstation-Spielerfahrung garantieren. Zudem profitiert das Xperia Play aufgrund seines Betriebssystems von Sonys neuer, Hardware-übergreifender Entwicklungsumgebung 'Playstation Suite'. Die ermöglicht es künftig, Playstation-Software auf Android-Mobilgeräte umzusetzen. Doch das ist zum größten Teil noch Zukunfsmusik – zunächst einmal stehen schicke, aber doch normale Handy-Games zum Download bereit. "Asphalt 6", "Die Sims" oder "Tetris" sind bereits vorinstalliert. Dazu gesellt sich – quasi als Vorbote auf die schöne neue Playstation-Welt – der PS-one-Klassiker "Crash Bandicoot".

Das Xperia Play ist GMS-Quadband- sowie UMTS-Dualband-fähig und besitzt WLAN-, Bluetooth- und GPS-Empfänger. Die Kamera schießt Fotos in einer Auflösung von 5,1 Megapixeln, ein LED-Blitz sorgt für das nötige Licht.



Erinnert optisch stark an die PSPgo: Sonys Smartphone Xperia Play.

Zahlen & Fakten

Größe	11,9 x 6,2 x 1,6 cm
Gewicht	175 Gramm
Handy-Art	Slider
Bildschirm	4 Zoll (10,2 cm) Touchscreen
Auflösung	854 x 480 Pixel
Kamera	5,1 Megapixel
Speicher	400 MB intern, per microSD auf 32 GB erweiterbar (8 GB-Karte liegt bei)
Schnittstellen	WLAN, Bluetooth 2.1, Micro-USB 2.0
Farben	schwarz, weiß
UVP	650 Euro ohne Vertrag

Kurzmeldungen

Saber Rider auf 3DS

Der deutsche Mini-Entwickler Firehazard Studios arbeitet an einer 3DS-Umsetzung der Kult-Animeserie "Saber Rider and the Star Sheriffs". Damit genug Geld zusammen kommt, könnt Ihr die Entwickler auf www.pling.de unterstützen.



Millionen-Seller Dragon Quest

Square-Enix hat weltweit über 5,3 Millionen Einheiten des DS-Rollenspiels "Dragon Quest 9: Hüter des Himmels" an den Handel ausgeliefert. Damit ist Teil 9 der bislang bestverkaufte Ableger der JRPG-Serie.



3DS-Dumping in England

Schon Wochen vor dem 3DS-Release überboten sich englische Händler mit Niedrigpreisen für das Handheld. Nach dem Vorpreschen der Einzelhandelskette Morrisons auf 187 Pfund zog amazon.co.uk mit demselben Preis nach. Das sind umgerechnet aktuell nur 215 Euro. Natürlich müsstet Ihr zu diesem Betrag noch Versandkosten addieren und mit der nicht vorhandenen Garantie leben.



Layton trifft Phoenix Wright?

Schon im letzten Jahr kündigte der "Professor Layton"-Entwickler Level-5 das Spiel "Professor Layton vs. Ace Attorney" an. Seitdem warten wir auf handfeste Details...

Dreidimensionaler Durchblick

3D-Smartphone von LG



Würden Apples Megaseller iPhone und der nagelneue 3DS heiraten und ein Baby bekommen, dann käme vermutlich das LG P920 Optimus 3D dabei heraus. Denn das neue Handy des koreanischen Elektronik-Herstellers LG vereint (zumindest auf dem Papier) die Stärken beider Plattformen: So verfügt es über einen großen Touchscreen, viel Rechenpower (Texas-Instruments-Omap-4-Prozessor mit 1 GHz) und die typischen Funktionen eines aktuellen Smartphones. Gleichzeitig ermöglicht das 4,3 Zoll große Display (480 x 800 Pixel) die 3D-Darstellung von Menüs und Spielen – wie Nintendos 3DS eben. Darüber hinaus zeigt das kürzlich auf dem Mobile World Congress 2011 in Barcelona vorgestellte Mobiltelefon Filme in 3D und schießt mit seinen zwei verbauten 5-Megapixel-Kameralinsen auch 3D-Fotos. Das Telefon soll noch in diesem Frühjahr in den Handel kommen – LG peilt eine unverbindliche Preisempfehlung von stolzen 600 Euro an, bei gleichzeitigem Vertragsabschluss kommt Ihr aber günstiger weg.



Schicker Schnickschnack: Das Menü des Optimus 3D gaukelt Räumlichkeit vor.

Abenteuer-Spielplatz

Handheld-Exoten für Profis & Retro-Fans



In früheren Ausgaben haben wir Euch die Korea-Handhelds GP2X und Wiz vorgestellt – vom selben Hersteller (Gamepark) ist seit einigen Monaten der Caanoo erhältlich. Die tragbare Spielemaschine richtet sich erneut an ambitionierte Heim-Entwickler, unterstützt die Wiedergabe von Musik, Videos sowie Büchern und profitiert von der fleißigen Internet-Gemeinschaft, die regelmäßig neue Programme entwickelt. Neben dem Linux-Betriebssystem, einem mittelmäßigen Prozessor und dem 3,5-Zoll-Bildschirm (etwas kleiner als bei der PSPgo) sind verschiedene Emulatoren inklusive zwölf lizenzierte Retrogames (u.a. "Truxton", "Snow Bros. 2", "Tiger Heli") mit an Bord des 125 Euro günstigen Geräts. Kaufinteressierte können unter www.gp2x.de/shop/index.php zuschlagen.

Ein kurioses Handheld-Projekt ist der Pandora. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit brachte die englisch-deutsche Kooperation im Sommer letzten Jahres endlich die ersten paar hundert Geräte hervor. Das wuchtige Linux-Handheld wird zum Teil noch in Handarbeit gefertigt, verfügt über reichlich Schnittstellen, eine vollwertige Tastatur und sogar zwei Analogsticks. Wer aber Spaß damit haben möchte, muss sich nicht nur mit der Hardware auseinandersetzen, sondern auch über Kinderkrankheiten wie unfertige Software hinwegsehen. Nachdem es Ende 2010 zu Lieferschwierigkeiten kam, konnten im Januar und Februar 2011 endlich knapp 1.000 Stück pro Monat verschickt werden. Was Ihr – neben der Bezahlung des happigen Preises von gut 400 Euro – tun müsst, um ein Exemplar zu erhalten, erfahrt Ihr unter www.openpandora.org.



Sieht unspektakulär aus, ist günstig und kann Retro-Games: der Caanoo.



Nix für Gelegenheitsspieler: das blockige Pandora-Handheld.

Tablet-Computer mit Spieltrieb

Apple: iPad 2 kleiner und stärker



Seit Ende März ist die zweite Auflage von Apples erfolgreichem iPad im Handel. Bahnbrechende Neuerungen wurden dem Tablet-Computer nicht verpasst, doch die Summe der kleinen, aber feinen Änderungen überzeugt. So gibt es das schmucke Gerät nun auch in weiß und es liegt besser in der Hand – 80 Gramm weniger Gewicht und fünf Millimeter geringere Höhe wirken sich aus. Die Auflösung des Bildschirms blieb mit 1.204 x 768 Pixel gleich, unter der Haube wurde die Technik aber aufgebohrt: Mit 512 statt 256 MB Arbeitsspeicher sowie flotteren Prozessoren können Apps zukünftig wesentlich schneller laufen, auch der Bildschirmaufbau beim Surfen im Internet beschleunigt sich dadurch merklich. Neu sind zwei Kameralinsen (eine vorn, eine hinten), die primär für Videotelefonie genutzt werden, denn für richtige Fotos liefern sie nur mittelmäßige Qualität. Mit der separat erhältlichen 'Smart Cover'-Abdeckung wird das iPad 2 wie von einer zweiten Haut geschützt, was auch Sinn ergibt: Die WiFi-Ausführung kostet je nach Speicherplatz 480 bis 680 Euro – und ein solches Luxusspielzeug soll ja keine Kratzer abkriegen.



Die 'Smart Cover'-Schutzhülle für das iPad 2 ist schick – und teuer (ab 40 Euro).

Kurzmeldungen

Der doppelte Layton



Ab sofort bringt der Tokyopop-Verlag die drei Bände des Manga "Professor Layton und seine lustigen Fälle" (Bild links) im Zweimonatsrhythmus heraus. Für jeweils gut 150 Seiten voller Klamauk und Rätsel zum Mitknobeln zahlt Ihr jeweils 6,50 Euro.

Den ersten "Layton"-Zeichentrickfilm "Professor Layton und die ewige Diva" (rechts) gibt's auf Blu-ray und DVD.



USK-Bilanz 2010



Im letzten Jahr wurden bei der USK 2.844 Software-Produkte geprüft. Hier die Prüfsiegel-Verteilung:

"Ab 0 Jahren"	46,5 %
"Ab 6 Jahren"	14,3 %
"Ab 12 Jahren"	21,0 %
"Ab 16 Jahren"	11,1 %
"Ab 18 Jahren"	6,3 %
Keine Kennzeichnung	0,8 %

Karten für deutsche Spielemesse

Vom 18. bis 21. August findet in Köln zum dritten Mal Europas größte Video- und Computerspiel-Messe Gamescom statt. Auf www.gamescom.de können bereits Karten für die Veranstaltung erworben werden. Der Vorverkaufspreis für Tageskarten am Donnerstag und Freitag beträgt 10 Euro, am Samstag und Sonntag 13,50 Euro; Schüler und Studenten zahlen nur 6 bzw. 9 Euro. Das Ticket gilt gleichzeitig als Fahrschein für alle öffentlichen Verkehrsmittel. Kinder unter 10 Jahre dürfen die Messe nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten besuchen.

Begeisterung bei Markteinführung

3DS-Start in Japan miterlebt

In Japan war es bereits am 25. Februar soweit: der 3DS kam in die Läden. Das große Anstellen wurde kurz nach Ladenschluss des Vortages wenig feierlich von den ersten Kauf-Freudigen eröffnet. Mit Decken, Schlafsäcken und Handhelds bereiteten sich leidensfähige Fans auf eine lange Nacht in eisiger Kälte vor. Währenddessen wurden Absperrungen und Laufwege errichtet, um die wartenden Massen am Morgen unversehrt zur Kasse und wieder ins Freie zu geleiten. Eigens für den 3DS-Start öffneten viele Geschäfte ihre Pforten früher als sonst – so konnten schon um 8:30 Uhr die ersten paar Hundert ihre neuen Konsolen in Empfang nehmen. Im Raum Tokio waren die Filialen der Elektro-Riesen Bic Camera und Yodobashi nach spätestens 40 Minuten ausverkauft. Der beliebteste Start-Titel war das erste 3D-Abenteuer von "Professor Layton", noch vor "Nintendogs & Cats". Insgesamt haben es fünf 3DS-Spiele in die Top-10 der wöchentlichen japanischen Verkaufscharts geschafft.





Höflich & ordentlich: Auch wenn sehr viel Andrang herrscht, stellen sich japanische Kunden brav in Reih und Glied an.

Kurzmeldungen

Karten-Countdown: Yu-Gi-Oh! 5D's
Nicht mehr in den Testteil hat es die neue DS-Episode der "World Championship 2011" geschafft. Erneut liegen dem Spiel drei limitierte "Yu-Gi-Oh!"-Karten bei, die Euer Deck mitunter bereichern. Eine Episode für den 3DS ist übrigens noch nicht angekündigt.



Der DS schlägt sie alle
Mit 147 Millionen verkauften Geräten ist der DS die bislang bestverkaufte Konsole. Die PSP liegt mit 67 Millionen Exemplaren weit dahinter. Zum Vergleich: Vom Ur-Game-Boy konnte Nintendo knapp 120 Millionen absetzen. (Quelle: vgchartz.com)



Mega Man auf 3DS
Das Spiel "Mega Man Legends 3" ist schon seit einem Jahr in Arbeit. Euch erwarten eine große Abenteuerwelt und beinharte Dungeons. Der Clou: Die "Mega Man"-Fangemeinde darf bei wichtigen Design-Entscheidungen via Internet mitreden.



Demo zu Resident Evil: Revelations
"Resident Evil: The Mercenaries 3D", das 2011 für 3DS erscheint, wird eine spielbare Demo von "Resident Evil: Revelations" enthalten.

Spielspaß-Häppchen für Zwischendurch

PSP-Minis im Laden kaufen

Wer auf PSP die preisgünstigen, 'Minis' genannten Download-Spiele mangels Online-Zugang nicht kaufen kann oder mangels Disc und Verpackung nicht kaufen möchte, freut sich auf Ende April. Dann erscheinen zum Preis von je zehn Euro drei Collections: die "Mega Minis Volume 1 – 3". Jede Sammlung besteht aus vier Minis schwankender Qualität: "Yetisports", "Fieldrunners", "Pinball Fantasies" und "Let's Golf" bilden das erste Paket. "Young Thor", "Red Bull X-Fighters", "Bloons" und "Aero Racing" versammeln sich auf der zweiten Collection, "Monsters Probably Stole My Princess", "Arctic Adventures", "Arcade Air Hockey & Bowling" sowie "4x4 Jam" auf der dritten. Jeder Sammlung liegt zudem ein gratis Download-Code für einen weiteren Minis-Titel bei.





Von links oben im Uhrzeigersinn: "Young Thor", "Breakquest", "Monsters Probably Stole My Princess" und "Fieldrunners".

Spiele aus fernen Landen

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



1. Radiant Historia (DS)

Das liebevoll inszenierte Rollenspiel beweist mit einer Mischung aus 3D-Szenarien und Pixel-Sprites, dass kluge Entwickler immer noch frische Ideen finden. So wird die spannende Handlung in zwei Stränge geteilt, zwischen denen Ihr mit magischer Hilfe wechselt und die sich gegenseitig beeinflussen. Ein feines wie faires Kampfsystem rundet das Abenteuer ab.



2. Jikandia: Timeless Land (PSP)

Als unfreiwilliger Held müsst Ihr ein Märchenland retten, indem Ihr die Zeit anhaltet. Dazu wuselt Ihr durch zufallsgenerierte 2D-Levels, hüpft über Plattformen und haut Monster auf den Latz. Je länger Ihr in einem Abschnitt unterwegs seid, desto wertvollere Schätze findet Ihr. Sonderlich originell ist das Konzept nicht, doch die charmante Aufmachung mit einer ordentlichen Retro-Prise macht das wett.



3. 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors (DS)

Ihr wacht als Teil einer Gruppe in einem Schiff auf, das mit tödlichen Fallen gespickt ist und nur durch Teamwork und Einsatz der grauen Zellen verlassen werden kann. Rund 30 Knobelaufgaben, eingebettet in eine via 'Visual Novel' ausführlich erzählte Story, ergeben eine ebenso spannende wie mysteriöse Mischung. Unterschiedliche Enden regen zum wiederholten Durchspielen an.

DER PROGRAMMIERTE



Der Hype ist vorbei, der Schleier gelüftet – Zeit für eine kompromisslose Analyse des 3DS. Was er kann, was uns stört und wer sich ihn kaufen muss.

Die letzten Jahre hat Nintendo seinen DS durch sanfte Updates vor dem Friedhof der Kuschelkonsolen bewahrt. Mal stand eine optische Frischzellenkur im Fokus (DS Lite), mal geringe technische Updates (DSi), mal größere Bildschirme für eine ältere Zielgruppe ohne den jugendlichen Adlerblick (DSi XL).

Doch alle Trippelschritte konnten nicht verhindern, dass der DS langsam, aber sicher schwächelt. An die Verkaufszahlen anno 2007 und 2008, als weltweit rund 30 Millionen Handhelds pro Jahr neue Käufer fanden, ist heute nicht mehr zu denken – das ist zwar Jammern auf hohem Niveau, wenn man sich die Mitbewerber anschaut, aber die Zeit ist reif. Reif für eine neue Handheld-Generation.

Damit eines klar ist: Der 3DS ist kein Itzibitzi-Update à la DSi. Das neue Modell ähnelt zwar von Namen und Gestaltung dem bisherigen Bestseller, lockt aber mit radikal verbesserter Technik und exklusiven, innovativen Features. Wie man an den Spieleveröffentlichungen zum Start und an den Ankündigungen für 2011 sieht, steht der 3DS ab sofort im Mittelpunkt der Mobil-Programmierer – bei Nintendo und den Fremdanbietern. Wir gehen davon aus, dass dieses Jahr zwar noch einige spannende DS-Spiele erscheinen, aber spätestens 2012 werden deutlich mehr 3DS-Titel auf den Markt kommen als normale DS-Module. Es gibt also einen echten Generationswechsel – ganz anders als beim DSi, für den nicht mal ein halbes Dutzend exklusive Modul-basierte Spiele erschienen sind.

Das Killer-Feature

Während beim DS der zweite Bildschirm samt Touch-Steuerung für ein neues, innovatives Spielgefühl sorgte, soll es beim 3DS der 3D-Effekt richten. Wie praktisch, dass der Name DS (ursprünglich ein Kürzel für Dual Screen) ein so naheliegendes Wortspiel zulässt.

Altgediente Zocker erinnern sich an ein weniger geglücktes Handheld-Experiment, als Nintendo erstmals von 3D inspiriert wurde. Heraus kam der Game-Boy-Ableger Virtual Boy – die Mischung aus Handheld und stationärer Konsole mit eigenem Bildschirm erzeugte 1995 nur monochrome 3D-Bilder und verschwand nach einem Jahr wieder vom Markt.

Nintendos größter Flop der Firmengeschichte als Basis für den vielleicht größten Erfolg? Naja, nicht ganz, denn 3D damals hat mit 3D heute wenig gemeinsam. Zwei Parallelen tun sich jedoch auf: erstens der anspruchsvolle Preis, damals 200 US-Dollar (im

WAHNSINN



Schnell-Check 3DS

+
- echte neue Handheld-Generation, kein Mini-Update à la DSi
- guter 3D-Effekt ohne Brille
- große Unterstützung fast aller Spiele-Anbieter
- Grafikleistung deutlich besser als beim DS
- Spiele weiterhin meist auf Modul, Downloads nur ergänzend
- Ausbau und Stärkung von Community und eShop

–
- 3D-Effekt anstrengend für Augen
- neben 3D keine weiteren technischen Überraschungen
- weniger leistungsstark als der angekündigte PSP-Nachfolger
- relativ teuer: Konsole 250 Euro, Spiele ab 40 Euro
- erstmals ein Nintendo-Handheld mit Regionalsperre: Übersee-Importe laufen nicht mehr auf europäischen Systemen



Martin Gaksch

"Begeisterung mit kleinen Fragezeichen"

Es ist nicht schwer, sich in den 3DS zu verlieben – alles schöner, alles besser und dazu der coole 3D-Effekt. Was aber kommt danach? Enttäuschend ist der spieltechnische 3D-Einsatz in fast allen Starttiteln. Hier muss Nintendo noch zeigen, was 3D jenseits des Show-Effektes bringt. Auch fehlen Spielspaß-Kracher à la "Mario", zumal die Dritthersteller mit mancher Schnellschuss-Umsetzung enttäuschen.

Vergleich zu gut 100 US-Dollar für den Game Boy Color), heute 250 Euro (gegenüber 160 Euro für den DSi). Zweitens die gesundheitlichen Einschränkungen – 3D-Bilder sind anstrengend für die Augen, insofern empfielt Nintendo deutlicher als je zuvor maßvolles Spielen mit ausreichenden Pausen nach mindestens 30 Minuten. Dem können wir nur zustimmen.

Inwieweit der hohe Preis in Verbindung mit dem Augenstress bei 3D-Darstellungen für mittelfristige Kaufzurückhaltung führt, wird sich zum Jahreswechsel 2011/2012 zeigen. Dann nämlich haben sich alle Technik-Geeks und Gamer-Profis eingedeckt und die Normalbürger müssen für exponenziell steigende Verkäufe sorgen. Ungewöhnlich für den Start einer Nintendo-Konsole: Schon am ersten Tag gab es den 3DS deutschlandweit rund 12% unter Listenpreis oder mit kostenloser Spielezugabe.

Wir klären auf den folgenden Seiten, was der 3DS technisch drauf hat, ob und wie der 3D-Effekt funktioniert, wie gut Handhabung und Mobilität harmonieren und was wir dieses Jahr noch erwarten dürfen. *mg*

3DS-Schwerpunkt im Überblick

SPIELE-TESTS

Aufbau & Bedienung

Ausgepackt und angefasst: Was steckt im Karton, was machen all die Knöpfe und welche Überraschungen erwarten Euch nach dem Anschalten?

Das steckt in der Packung

3DS-Gerät

250 Euro für 230 Gramm Technik - macht 1,09 Euro pro Gramm. Nur für den Fall, dass Euch Dr. Kawashima mal danach fragt... Und die beiden erhältlichen Farben heißen korrekt Kosmos-Schwarz und Aqua-Blau.

Ladeschale

Wer es gerne ordentlich hat und Kabelsalat verabscheut, der lädt seinen 3DS in der mitgelieferten Ladestation. Verbindet die Schale an der Rückseite mit dem Netzteil und lasst das Handheld in der Halterung einrasten - schon beginnt der Ladevorgang.

Netzteil

Auch der 3DS muss mal aufgeladen werden, im Vergleich zu seinen DS-Brüdern sogar schon nach kurzer Spielzeit (siehe Seite 22). Das Netzteil bietet ein 1,9 Meter langes Kabel und ist kompatibel zum DSi-Pendant.

AR-Karten

Im Lieferumfang befinden sich sechs sogenannte AR-Karten (Augmented Reality = erweiterte Realität), die für die AR Games (Seite 18) gebraucht werden. Dreh- und Angelpunkt ist die ?-Karte, sie fungiert als Tor in die AR-Welt. Die Charakterkarten (Mario, Link, Kirby, Samus Aran, Pikmin) kommen im Minispiel "Star-Bilder" zum Einsatz - und bei dem ein oder anderen Vollpreis-Game wie "Nintendogs & Cats".

Handbuch

Über 500 Seiten dick: Die sehr gut gestaltete, farbige Bedienungsanleitung erklärt Euch ausführlich die vielen Funktionen des 3DS. Aber keine Sorge: Um das Gerät einzurichten und zu bedienen, benötigt Ihr kein Technik-Diplom - die meisten Features sind selbsterklärend und die Erstinstallation nach dem Anschalten erfolgt innerhalb weniger Minuten. Außerdem ist der deutsche Teil der mehrsprachigen Anleitung 'nur' 125 Seiten lang...

SD-Karte

Die beigepackte SD-Karte nimmt 2 GB Daten auf. Das können u.a. Spielstände, Einkäufe im eShop, Fotos und Musikdateien sein. Benötigt Ihr mehr Speicher, dann kauft einfach eine größere SD-Karte. Achtung: Die Obergrenze pro Karte beträgt 32 GB.



Die 3DS-Spiele-Packungen sind so groß wie die DS-Hüllen – nur dünner. Das spart Verpackungsmaterial und Platz in Eurem Software-Schrank. 3DS-Module unterscheiden sich von ihren DS-Pendants in der Farbe (Weiß statt Grau) sowie durch eine kleine 'Plastiknase' an der rechten Oberkante der Cartridge.

Vorinstallierte Spaßmacher

Auch wer sich nicht gleich mit einer Ladung Vollpreis-Spielen versorgt, kann mit dem 3DS vergnügliche Stunden verbringen. Denn Nintendo hat mitgedacht und einige nette Gimmicks vorinstalliert.

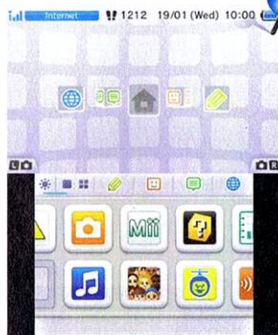


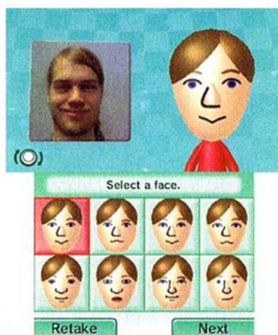
KAMERA

Knipst 3D-Fotos mit den Außenkameras oder 2D-Bilder per Innenkamera. Aktiviert auf Wunsch diverse Filter wie 'Tunnel' (verdunkelt die Ränder) oder Magie (fügt verschiedene Effekte hinzu, wenn man ins Mikro pustet), um den Aufnahmen eine persönliche Note zu geben. Ein einblendbares Linienraster und ein Selbstauslöser helfen bei der Gestaltung Eurer Bildern. Für ernsthafte Fotografie sind die 3DS-Kameras nicht zu gebrauchen, dafür reicht die Qualität nicht. Die Auflösung von 640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel) wirkt wie ein Relikt aus alten Handytagen. Seht die Kamera-Funktion am besten als 'Guck mal, ich habe ein 3D-Foto geschossen'-Gimmick.

SOUND

Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich ein Musikplayer sowie eine Aufnahmefunktion. Der Player spielt AAC- und MP3-Dateien ohne Kopierschutz und weckt Euren Spieltrieb mit coolem, interaktivem Visualizer sowie der Möglichkeit, diverse Geräusche (u.a. Tamburin, Mario-Münzen-Sound und Hundegebell) live über die Songs zu legen. Zudem könnt Ihr die Lieder durch vier Filter jagen: Wie hört sich zum Beispiel Metallica im 8-Bit-Spiel-Sound an? Oder Lady Gagas Stimme in einem alten Radio? Die Klangqualität reicht nicht an einen iPod heran, ist aber insgesamt okay.





Mii-MAKER

Erstellt nach Wii-Vorbild von Euch ein Comic-Abbild mit Riesenkopf und spielt damit in ausgewählten Games. Ihr habt die Wahl: Baut Euren Mii Schritt für Schritt von Hand oder greift auf die 'Aus Foto erstellen'-Option zurück. Letztere funktioniert nicht perfekt, liefert aber zumindest eine ordentliche Vorlage, die Ihr anschließend optimieren könnt. Legt darüber hinaus fest, ob sich Euer Mii auf anderen 3DS einnisten darf: Stellt dazu einfach im Mii-Profil den 'Öffentlich'-Schalter auf 'Ja'. Insgesamt dürfen sich auf einem 3DS 100 Miis tummeln – viel Spaß beim Sammeln!

AKTIVITÄTSLOG

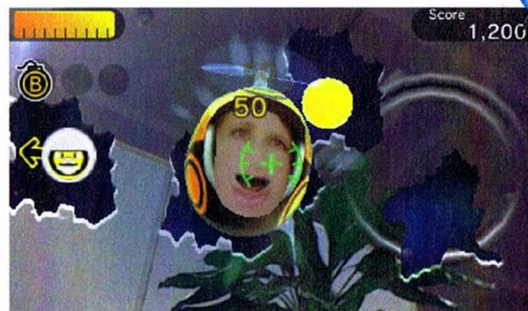
Statistikfans aufgepasst: Euer 3DS protokolliert, wann Ihr wie viele Schritte mit ihm im Gepäck zurückgelegt habt. Balkendiagramme zeigen Euch übersichtlich, ob Ihr faul wart oder aktiv durch die Welt marschiert seid. Außerdem führt das Gerät ein sogenanntes Software-Album, in dem Spielenamen und zugehörige Daddelzeiten vermerkt werden. Das klappt für maximal 256 Games, laut Nintendo je nach Verwendung des 3DS sogar bis zu zehn Jahren! Außerdem dürft Ihr Euch eine Rangliste anzeigen lassen, die über Eure Lieblingstätigkeiten mit dem 3DS Auskunft gibt (Bild rechts).





AR GAMES – ERWEITERTE REALITÄT

Das erste von zwei eingebauten Augmented-Reality-Spielen – und ein unvergessliches Erlebnis: Legt die mitgelieferte ?-Karte zum Beispiel auf Euren Wohnzimmertisch, richtet die Außenkameras darauf und lasst Euch von der folgenden Verschmelzung von Realität und virtueller Welt verzaubern. In sechs gelben Kisten stecken pfiffige Minigames, vom Zielscheibenschießen bis hin zum Mini-Billard. Aber wir wollen Euch die Überraschung nicht nehmen und verraten Euch daher nur, dass die AR Games in 3D die gesamte Redaktion in ihren Bann gezogen haben.



FACE RAIDERS

Das zweite Augmented-Reality-Spiel versprüht nicht ganz die Faszination der AR Games, ist aber immer noch ein klasse Zeitvertreib. Eure Aufgabe: Ballert per Zielkreuz auf vorher fotografierte Köpfe, die per Propellerhelm um Euch herum sausen. Dabei fliegen die Köpfe scheinbar durch Euer Zimmer; schießt Ihr vorbei, schlagen die Projektile Löcher in die Umgebung und Ihr seht hinaus ins Weltall. Klingt abgefahren? Probiert es einfach aus und staunt auch hier über die clevere Verquickung zweier Realitäten.

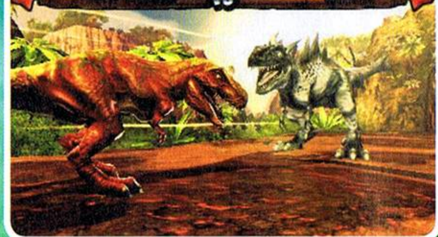


Oliver Schultes

"Ergonomisch, exzellent verarbeitet und mit dem gewissen Etwas"

Beim Ur-DS (von mir gerne als graues Ungetüm bezeichnet) schrie das Design förmlich nach einer schnellen Überarbeitung: klobig, im Detail billig, mit zu dunklem Display ausgestattet und ergonomisch verbesserungswürdig lautete vor sechs Jahren mein Urteil. Nicht so beim 3DS, denn Verarbeitungs- und Bildschirmqualität als auch Form und Handhabung erfüllen meine hohen Erwartungen. Gerade die Hauptkontroll-Elemente (Steuerkreuz, Analogstick, Aktionstasten) sind im Handheld-Markt konkurrenzlos in puncto Genauigkeit sowie Druckgefühl. Ungewöhnlich lange dauert hingegen das Hochfahren des Geräts: Diese 10 Sekunden fühlen sich im Vergleich zu den 3 Sekunden des DS wie eine Ewigkeit an. Die vorinstallierten Augmented-Reality-Spielchen machen die Wartezeit aber mehr als vergessen – beim Kampf gegen Drachen, die aus dem Küchentisch fauchen, funkelt in meinen Augen wieder die Faszination eines Kindes. 250 Euro sind kein Pappenstiel, angesichts der gebotenen Qualität jedoch fair – und eine längerfristige Investition. Bis das nächste 3DS-Modell mit ausdauerndem Akku und blickwinkelunabhängigerem Display erscheinen wird, dauert es wohl einige Jahre.

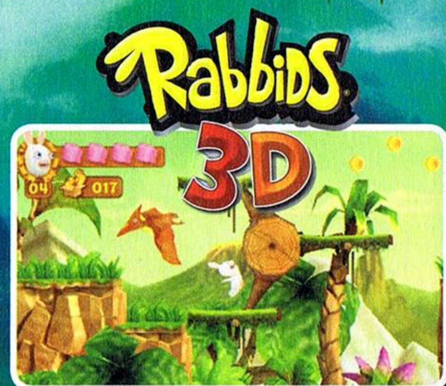
ERLEBE 3D MIT UBISOFT®



DINOSAURIER 3D entführt dich in eine fesselnde apokalyptische Urzeitwelt in 3D. Greife mit bis zu 46 Kreaturen auf neue Kampffertigkeiten zu und gestalte die Riesenechsen nach deinen eigenen Wünschen.



RAYMAN 3D ist die Adaption der Dreamcast-Version von RAYMAN 2, dem besten aller RAYMAN-Spiele. In über 40 komplett überarbeiteten Gebieten lauern fiese Gegner und gefährliche Fallen. Ein neues Abenteuer beginnt!



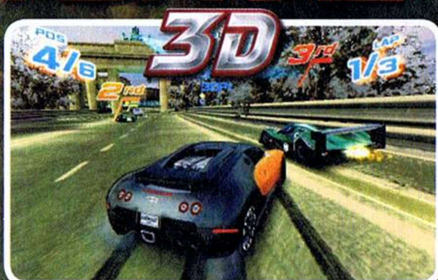
Volle Deckung, die Hasen sind zurück! Begleite die RABBIDS auf ihrem ersten Plattform-Abenteuer. Mehr als 60 Levels in vier verschiedenen Epochen erwarten dich auf ihrer chaotischen Zeitreise – exklusiv für 3DS!



In SPLINTER CELL 3D begibst du dich als Sam Fisher auf einen Schleicheinsatz hinter feindlichen Linien. Nutze sämtliche technischen Möglichkeiten des neuen Nintendo 3DS, um den Dritten Weltkrieg zu verhindern!



Als Kommandant einer der besten Elite Special Ops Einheiten der Welt verhinderst du die Machtübernahme russischer Ultra-Nationalisten. Stelle dein eigenes Team zusammen und miss dich mit deinen Freunden.



Übernimm die Kontrolle über mehr als 40 lizenzierte Fahrzeuge angesehener Hersteller wie Ferrari, Lamborghini oder Ducati. Tauche ein in die Welt der verbotenen Untergrund-Rennen in 17 aufregenden Metropolen!

Bildquelle: www.ifixit.com

Technik & 3D-Effekt

***Mobile Gamer* wirft einen Blick unter die Haube des 3DS und erklärt, wie 3D-Bilder ohne Brille entstehen.**



Es ist der 15. Juni 2010. Wir sitzen gespannt im Nokia Theater in Los Angeles und warten auf den Beginn von Nintendos E3-Pressekonferenz. In wenigen Minuten wird der japanische Traditionshersteller seine neueste Erfindung präsentieren, die Spielern ein innovatives Erlebnis verspricht. Auf dem oberen Bildschirm des "3DS" getauften Handhelds sind räumliche Grafiken zu bestaunen – ganz ohne die üblichen Brillen aus dem (Heim-) Kino. Mit gesteigerter Grafikpower und pfiffiger Ausstattung trachtet Nintendo danach, die Vorherrschaft des hauseigenen Megaseller-Handhelds DS zu beenden und mobile Spieler künftig mit schicken 3D-Grafiken zu verwöhnen.

Nach der Konferenz halten wir zum ersten Mal das neue Gerät in Händen. Eine kindliche Begeisterung erfasst uns und sie treibt uns ein staunendes Grinsen ins Gesicht. Die Fantasie spielt verrückt, wir malen uns bereits Marios nächstes Abenteuer aus, das schon angekündigt ist. Und wir freuen uns auf Links erneutes Spiel mit der "Ocarina of Time".

Doch was erzeugt diese magisch wirkenden Bilder? Welche Hardware ermöglicht die detaillierten Grafiken, die uns in "Metal Gear Solid: Snake Eater 3D" erwarten? Neun Monate müssen wir auf Nintendos Baby warten, das am 25. März 2011 in den deutschen Handel kommt.

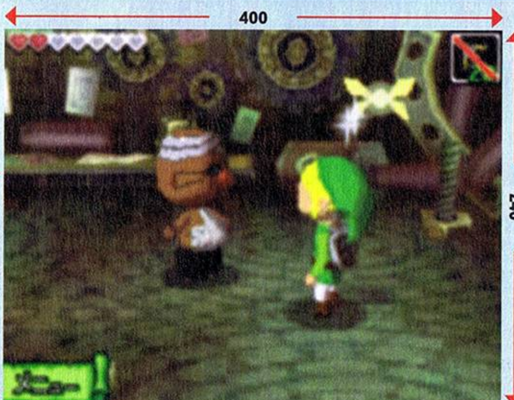
Blick ins Innere

Es ist der 4. März 2011. Ein verkaufsfertiger 3DS trudelt in der *Mobile Gamer*-Redaktion ein – und die kindliche Begeisterung kehrt beim Auspacken schlagartig zurück. Doch diesmal wollen wir es genau wissen und werfen ge-

DS-Spiele auf dem 3DS

Dank der Abwärtskompatibilität könnt Ihr Module für den DS und DSi abspielen. DSi-Titel funktionieren jedoch nur, wenn sie den gleichen Regionalcode aufweisen wie der 3DS (zum Glück ist ganz Europa eine Zone). Außerdem zu beachten: Euer neues Handheld bietet auf beiden Bildschirmen eine bessere Auflösung als DS und DSi. Das hat zur Folge, dass Ihr entweder in Originalauflösung spielt und dicke schwarze Ränder ums Bild akzeptiert. Oder Ihr lasst die Grafik vom 3DS hochskalieren, wodurch sie geringfügig an Schärfe verliert – zu dieser Einstellung raten wir Euch.



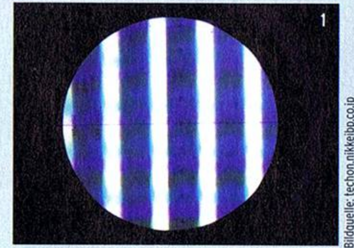


Aufgrund der geringeren Auflösung der DS-Spiele (256 x 192 Pixel) ist entweder das sichtbare Bild auf dem 3DS verkleinert oder aber die Grafik erscheint leicht unscharf (rechts, 400 x 240 Pixel vom 3DS).

3D ohne Brille: So geht das!

Eine sogenannte Parallax-Barriere macht aus dem oberen Bildschirm des 3DS einen Guckkasten mit erstaunlicher Tiefenwirkung. Doch ganz so neu, wie man vermuten möchte, ist diese Technik nicht. Bereits seit den 1990ern erforschen Elektronikhersteller, wie man 3D-Grafiken auch ohne Shutter- oder Polfilterbrille zum Greifen nah erscheinen lässt. 2002 stellte Sharp ein Mobiltelefon mit vergleichbarer 3D-Technik vor, auch die Mitbewerber LG und Toshiba tüfteln an der Technologie und bringen entsprechende Geräte wie das LG P920 Optimus 3D (Seite 11) auf den Markt. Doch was ist eine Parallax-Barriere? Die Grafik unten zeigt, dass ein weiteres LC-Display eine Art senkrechte Zaunstruktur (Bild rechts) auf dem darzustellenden Bildschirm erzeugt. Dadurch bekommt jedes Auge nur den vorgesehenen Anteil des Bildes zu sehen.

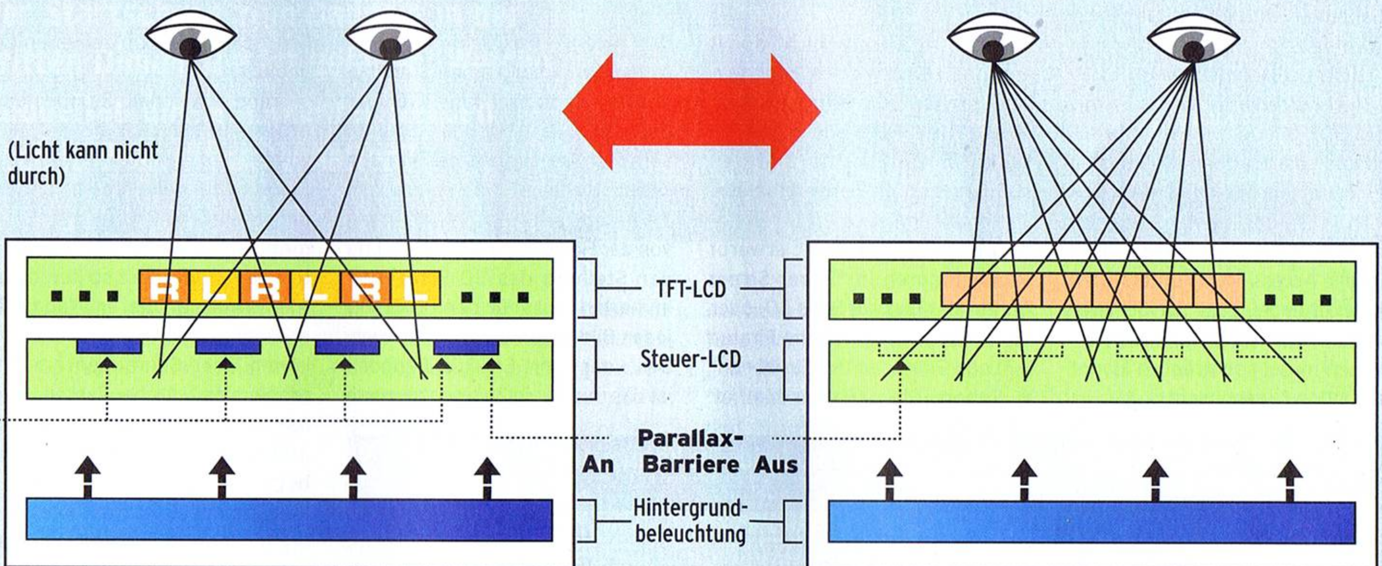
Der Effekt ist beeindruckend und konzentriert sich im Gegensatz zum 3D-Kino vornehmlich auf Tiefenwirkung. Aus dem Bildschirm des 3DS springt Euch nichts entgegen. Allerdings hat die eingesetzte Technologie ihre Schattenseiten, die sich auch beim 3DS bemerkbar machen. Durch den menschlichen Augenabstand funktioniert der 3D-Effekt nur bei einer Betrachtungsdistanz von 25 bis 35 Zentimetern zum Display; zudem müsst Ihr frontal draufblicken, sonst weicht der Staun-effekt störenden Doppelkonturen. Derzeit forscht Toshiba jedoch schon an Multi-Parallax-Methoden, mit denen brillenlose 3D-Bilder für mehrere Zuschauer simultan möglich sein sollen. Dafür, dass Sehschwächen wie eine Fehlstellung der Augen den 3D-Genuss beeinträchtigen können, wird aber wohl auch in Zukunft kein Hersteller eine Lösung parat haben.



Bildquelle: techon.nikkeibp.co.jp

3D-ANZEIGEMODUS:
Im 3D-Betrieb fließt Strom durch das Steuer-LCD, das so eine Parallax-Barriere erzeugt (Bild rechts oben). Diese gewährleistet bei optimalem Betrachtungsabstand und Blickwinkel, dass das Licht vom Display nur zum dafür vorgesehenen Auge gelangt. Zu diesem Zweck wird das Bild in senkrechte Streifen zerlegt und für jedes Auge separat projiziert.

2D-ANZEIGEMODUS:
Im herkömmlichen 2D-Betrieb stellt der 3DS Spiele für DS und DSi dar, 3DS-Games selbst lassen sich optional auch in 2D zocken. Zu diesem Zweck wird die Steuer-Flüssigkristallanzeige des Handhelds deaktiviert, mangels Stromfluss verschwindet die Parallax-Barriere. So bekommen beide Augen dasselbe Bild zu sehen, was 'flache' 2D-Grafiken zur Folge hat.



spannt einen Blick auf das Innenleben. In der Vergangenheit zeichnete sich Nintendo nicht dadurch aus, revolutionäre Technologien zu erfinden. Stattdessen waren die japanischen Ingenieure seit jeher wahre Meister, wenn es darum ging, mit bestehender Technik innovative Anwendungen aus der Taufe zu heben. Bereits der DS war in puncto Hardwareausstattung und Leistung der PSP unterlegen, auch die Wii-Konsole landet im Vergleich zu den Rechenmonstern Playstation 3 und Xbox 360 keinen Stich – und doch ist Nintendo mit beiden Geräten erfolgreicher als die Konkurrenz. Denn Big N setzt traditionell auf zweckorientierte Komponenten. Im Gerät steckt nur drin, was für die vorgesehenen Anwendungen nötig ist. Das gilt auch für das offensichtlichste der vielen neuen Features des 3DS: die 3D-Grafik! Wie es möglich ist, auf einem flachen Display ohne Brille räumlich wirkende Grafiken zu ermöglichen, beschreiben wir in obigem Infokasten. Was darüber hinaus im Handheld steckt und wofür die einzelnen Komponenten gut sind, beleuchten wir im Folgenden.

Ähnlich zum MotionPlus-Controller für die Wii ist auch im 3DS ein Beschleunigungsmesser sowie ein Gyroskop verbaut. Diese beiden Bauteile erfassen Beschleunigungen und Lageveränderungen Eures Handhelds auf allen drei Raumachsen. Auf diese Weise registriert nicht nur der integrierte Schrittzähler Euren täglichen Fußmarsch, auch Spiele wie "Super Monkey Ball" (Test auf Seite 31), wo Ihr eine Kugel mittels Bewegungen des 3DS durch einen Hindernisparcours bugsiert, machen sich die Technik zunutze.

In Verbindung mit den beiden außen angebrachten Kameras kommen Bewegungsmesser und Gyroskop auch im mitgelieferten Spiel "Face Raiders" zum Einsatz. Das verrechnet Eure Körperbewegungen mit den Umgebungsbildern der Kamera in Echtzeit und simuliert so Gegner, die Ihr durch Umsehen aufspüren müsst, ehe sie von allen Seiten Eures Zimmers angreifen (weitere Infos dazu auf Seite 18).

Für "Face Raiders" ist die magere Kameraauflösung von nur 0,3 Megapixel gerade noch ausreichend, bei zweidimensionalen wie auch 3D-Fotos werden die Grenzen der Technik aber sofort sichtbar, denn jedes halbwegs moderne Handy bietet eine zehn- bis zwanzigfache Bildauflösung. Doch mit diesen Alleskönnern möchte Nintendo nicht konkurrieren und verbaut stattdessen billigere Komponenten – schließlich besitzt ohnehin fast jeder ein Schnappschuss-Mobiltelefon oder eine Digitalkamera.

Auf Technikprahlerei verzichtet Nintendo zwar, dennoch schlummert im Gehäuse des 3DS deutlich mehr Rechenpower als noch im DS. Nintendo selbst rückt keine technischen Spezifikationen heraus, findige Bastler haben den 3DS jedoch bereits zerlegt und aufgespürt, welche Chips ihren Dienst verrichten. Das Ergebnis: Die beiden ARM11-Prozessoren wurden in vergleichbarer Form schon in frühen iPhone-Modellen verbaut und sorgen für detailliertere Bilder mit einer etwa doppelt so hohen Auflösung wie beim DS. Die neue Grafikpracht untermalt der 3DS wahlweise mit herkömmlichem Stereoton oder einem neuen Pseudo-Surround-Klangverfahren. Sowohl per Lautsprecher als auch via Kopfhörer sorgt das für angenehm räumliche Höreindrücke.

Shop & Play

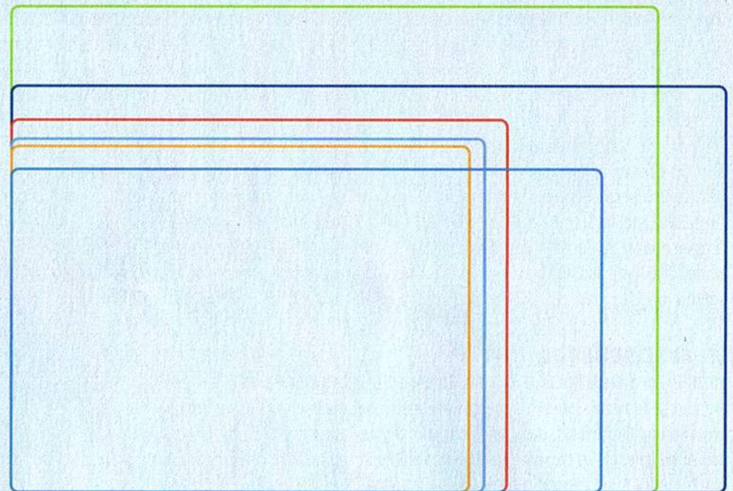
Nicht nur Module schluckt der 3DS, auch per Download sollen laut Nintendo bald nach Verkaufsstart Spiele und andere Medieninhalte verfügbar sein. Dafür hat der Hersteller aus dem Wii-Missgeschick gelernt und einen 1,5 Gigabyte (GB) großen internen Flash-Speicher verbaut. Im integrierten SD-Kartenschacht befindet sich die mitgelieferte Zwei-GB-Speicherkarte, maximal 32 GB große Karten dürft Ihr selbst in den 3DS stecken, um die Speicherkapazität nach Belieben zu erweitern. Ihr braucht also nicht zu befürchten, dass Ihr nach ausgiebigem Online-Shopping nicht all Eure Lieblings-Downloads mit auf die nächste Urlaubsreise nehmen könnt.

Auch unterwegs lässt sich mit dem 3DS bequem online einkaufen und spielen, denn im Gehäuse verrichtet ein WLAN-Modem seinen Dienst, das sämtliche gängigen Verschlüsselungsnormen und fast alle Access Points unterstützt. Beachtet dabei, dass der Schalter am Gerät vor Spielbeginn aktiviert werden muss, nachträglich klappt der Online-Zugang nicht.

Wer hat den Größten? Handheld-Bildschirme im Vergleich

PSP, 3DS, DSi XL - schnell kommt man bei der Ausstattung der diversen Handhelds und ihren jeweiligen Hardwareversionen durcheinander. Nebenstehend seht Ihr, welcher mobile Zockapparat den größten Bildschirm hat und in welchem Seitenverhältnis Eure Spiele dargestellt werden.

- 3DS (oberes Display)
- 3DS (Touchscreen)
- DSi XL
- DSi
- DS lite
- PSP



Wenn Ihr gerade nicht spielt und das Handheld im Standby-Modus mit Euch führt, tauscht es per StreetPass- und SpotPass-Funktion Daten mit anderen 3DS-Besitzern in Eurer Nähe aus. So kommt Ihr etwa an Streckenrekorde in "Mario Kart", erwerbt Sammelfiguren in "Super Street Fighter 4" (Test auf Seite 30) oder kämpft gegen schurkische Piraten in "Lego Pirates of the Caribbean" in Schere/Stein/Papier-Manier.

Der integrierte Lithium-Ionen-Akku hält im sparsamen Standby-Betrieb bis zu drei Tage. Weniger Laufzeit müsst Ihr beim Spielen veranschlagen, denn schon nach drei bis sechs Stunden endet das 3D-Vergnügen. Dies ist abhängig von der Helligkeit des Schirms und der Stellung des 3D-Schiebers, immerhin muss für den 3D-Effekt jedes Bild doppelt berechnet werden - das zehrt Energie. Dennoch ist das nur wenig Zeit, um die neue Spielspaßdimension gebührend zu genießen.

Rund dreieinhalb Stunden dauert es anschließend, bis der Akku wieder vollständig geladen ist. Erfreulicherweise entspricht die eingesetzte Batterie mit 1.300 mAh bei 3,6 Volt einem Standardformat. Mit der Zeit sollten daher Akkus mit größerer Kapazität erhältlich sein, die sich dank herkömmlicher Schrauben am 3DS problemlos tauschen lassen. Wem das zu heikel ist, der greift auf die pfiffigen Lösungen von Zubehörherstellern zurück, darunter eine mobile Ladestation mit integrierter Batterie, welche die Laufzeit verdoppelt. *mh*

Technische Daten aktueller Handhelds im Vergleich

System	3DS	DSi	PSP-3000
Startpreis (in Euro)	250	170	250
Aktueller Straßenpreis (in Euro)	250	150	160
Abmessungen (in Millimetern)	134 x 74 x 21	137 x 74 x 22	170 x 71 x 19
Gewicht (in Gramm)	230	214	189
Hauptprozessor	2x ARM11 (266 MHz)	ARM9 (133 MHZ) Subprozessor ARM7 (33 MHz)	32-bit-RISC (222 MHz, bis 333 MHz möglich)
Arbeitsspeicher (in MB)	64	16	64
Grafikspeicher (in MB)	4	0,66	4
Interner Speicher (in MB)	1.500	256	-
Bildschirm-Diagonale (in Zentimetern)			
Display oben	9	8,3	10,9
Display unten	7,7	8,3	-
Bildschirm-Auflösung			
Display oben	800 x 240 Pixel (400 je Auge im 3D-Betrieb)	256 x 192 Pixel	480 x 272 Pixel
Display unten	320 x 240 Pixel	256 x 192 Pixel	-
Helligkeitsstufen	5	5	3
Sensoren	3-Achsen-Gyroskop, 3-Achsen-Beschleunigungsmesser	-	-
Kamera (Anzahl)	1x Innenseite, 2x Außenseite	1x Innenseite, 1x Außenseite	separat erhältlich
Kameraauflösung	640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel)	640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel)	Video: 480 x 272 Pixel, Foto: bis 1280 x 960 Pixel (1,2 Megapixel)
Batterielaufzeit (in Stunden)	3 bis 6 (3DS-Modus) 5 bis 8 (DS-Modus)	6 bis 8	4 bis 6
Kompatibilität	3DS / DSi / DS	DSi / DS	PSP
Regionalcode für	3DS / DSi-only / DSi Enhanced	DSi-only / DSi Enhanced	UMD-Filme



Michael Herde

"Wow-Effekt mit Einschänkungen"

Der 3D-Effekt ist erstaunlich und beflügelt die Fantasie - immerhin ermöglichen die verbauten Komponenten vielfältige innovative Spielkonzepte, die allerdings kein Starttitel aufzeigt. Der virtuelle Guckkasten krankt an den typischen Problemen der verwendeten Technologie: Er strengt nicht nur die Augen mehr an als herkömmliches 2D-Spielen, er funktioniert zudem nur bei korrektem Betrachtungswinkel, sonst stören Doppelkonturen. Stellt also besser den 3D-Regler auf Null, wenn die Bewegungssensoren zum Einsatz kommen! Auch im 2D-Betrieb liefern erste 3DS-Spiele bessere Grafiken als moderne DS-Hits, das Niveau der schicksten PSP-Games wird aber noch nicht erreicht. Was ansonsten im 3DS steckt, ist zweckmäßig, jedoch nicht auf dem neuesten Stand der Technik: Jedes moderne Smartphone bietet nicht nur mehr Rechenpower, sondern auch stärkere Kameras; nur bei den knapp bemessenen Akkulaufzeiten gleichen sie sich.

Spiele & Software-Zukunft



Der Startschuss zum Daddeln in der dritten Dimension ist gefallen: Welche Neuheiten und Rückkehrer werden Euch in Zukunft unterhalten?

Zum Verkaufsstart des 3DS können sich Käufer des schicken Handhelds nicht beklagen, denn Nintendo und die anderen Hersteller haben für ein respektables Software-Sortiment gesorgt: 16 Spiele stehen parat, die in unseren Tests überwiegend eine gute Figur machen, die meisten Genres sind dabei mit mindestens einem kaufenswerten Titel vertreten. Die nächsten Wochen gilt es damit zu überbrücken, denn auch wenn ein paar namhafte Spiele in Sichtweite sind, geht's erst im zweiten Halbjahr richtig los. Zahlreiche interessante Entwicklungen wurden bereits vorgestellt – *Mobile Gamer* hat die verheißungsvollsten Kandidaten ausgespäht und liefert einen Überblick, was Euch in der nächsten Zeit erwartet.

Ganz schön abenteuerlich

Besonders reichhaltig bedacht werden 3DS-Spieler, die mehr Wert auf Story denn auf Action legen. Schon Ende April lädt Ubisoft bei den "Hollywood Crimes" zum Handheld-Krimi nach Los Angeles, nur einen Monat später folgt der Freibeuter-Klötzchenspaß "Lego Pirates of the Caribbean", dem wir große Chancen einzuräumen, länger und besser zu unterhalten als der zeitgleich anstehende vierte Kinofilm. Im Lauf des Jahres gehen wir unter die Attentäter bei "Assassin's Creed: Lost Legacy" und spionieren in "Metal Gear Solid: Snake Eater 3D". Während es zu Ersterem noch keine genaueren Informationen gibt, konnten wir Konamis Schleich-Spitzelei bereits als Demo-Fassung bewundern, die mit toller Grafik und einigen einfallsreichen perspektivischen Kameratricksereien aufwartete. Nintendo selbst hat eine Menge heißer Eisen im Feuer: Das große Comeback von NES-Held Kid Icarus in "Uprising" verspricht märchenhafte Flugreisen mit einer Prise Action und viel Mystik, Vorzeigeklempner Mario darf bei einem neuen Scherenschnitt-Abenteuer als "Paper Mario" ran. Nicht zu vergessen ein Titel, der allgemein als das beste Spiel für Nintendos N64-Konsole betrachtet wird: "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" soll nicht einfach eine 3D-Neuauflage sein, sondern durch neue Spielelemente aufgepeppt werden – was genau angedacht ist, wollen Miyamoto & Co. bislang noch nicht verraten. Abenteurer mit Hang zu Kopfnüssen freuen sich schließlich auf "Professor Layton and the Mask of Miracle", bei dem wir etwas skeptisch sind, ob es noch dieses Jahr europäische Gefilde erreichen wird. Etwaige Verzögerungen kommen Konami zugute, die mit "Doctor Lautrec and the Forgot-



3DS Rechtzeitig zum vierten Leinwand-Abenteuer lässt Disney die „Lego Pirates of the Caribbean" los.

Nintendos eShop – Download-Shopping mit dem 3DS



Was mit dem DSi begann, setzt Nintendo beim 3DS konsequent fort: Auch hier werden zukünftig der Spielekauf per Download angeboten. Die Titel ladet Ihr in den Speicher des Handhelds und könnt sie jederzeit zocken. Eine überarbeitete Benutzerführung soll dafür sorgen, dass das Stöbern angenehmer und flotter von der Hand geht als auf dem DSi. Zudem wird das Angebot deutlich erweitert: Zu Vollpreisspielen stehen Information und Videos als Appetitanreger parat, neu entwickelte Download-Quickies erwarten Euch ebenso wie auf 3D optimierte Klassiker und das schon existente DSiWare-Sortiment – zukünftig soll es auch die Möglichkeit geben, Einkäufe vom DSi auf den 3DS zu verschieben. Am interessantesten für Retro-Zocker ist die Virtual Console: Dahinter verbergen sich wie beim Wii Spiele von alten Systemen: bestätigt wurden bislang Game Boy bzw. Game Boy Color sowie Game Gear und TurboGrafx-16. "Super Mario Land" und "Sonic the Hedgehog" auf dem 3DS werden damit Wirklichkeit. Nur zwei Haken hat der eShop: Zum einen wird er erst ab Mai per System-Update aktiviert, zum anderen sollen die bereits erhältlichen Nintendo-Punkte nicht dafür verwendbar sein. Wo hier die Logik bleibt, ist uns bislang entgangen.







3DS Nintendo schickt auf dem 3DS etablierte Marken an den Start: Während "Starfox 64" (Mitte) und "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" (rechts) Neuauflagen der bekannten N64-Titel mit lediglich einigen Erweiterungen sein werden, präsentiert sich das kommende "Paper Mario" (links) als komplett neue Episode.



ten Knights" einen Kandidaten ins Rennen schicken, der nicht nur namentlich, sondern auch konzeptionell stark an den guten Professor erinnert.

Volle Action

Wer es gern etwas krachiger hat, der kann sich ebenfalls auf viel Nachschub einstellen. So verprügeln sich noch im ersten Halbjahr die "Dead or Alive: Dimensions"-Kämpfer, die mit mehr Rundungen und stärkerer Nutzung der Räumlichkeit gegenüber "Street Fighter" auftrumpfen wollen. Später folgt "BlazBlue: Continuum Shift 2", das sich an Beat'em-Up-Profis richtet und uns rätseln lässt: Die Heimkonsolen-Teile setzen konsequent auf die klassische Seitenansicht, was wird hier also der Wechsel zu 3D bringen?

Capcom lässt den Dauerhüpfer Mega Man in "Legends 3" an den Start und setzt auf ein "Resident Evil"-Doppelpack: „Mercenaries 3D" sieht in Bewegung eindrucksvoll aus und schickt Euch durch die actionlastigen Extra-Spielmodi der letzten beiden Heimkonsolen-Teile. "Revelations" dagegen ist ein komplett neues Abenteuer und dürfte sowohl storylastiger als auch umfangreicher ausfallen.

Nintendo bedient Action-Freunde mit einer Neuauflage des Weltraum-Epos "Star Fox 64", das bislang noch all zu nahe am Original klebt (auch optisch), sowie "Steel Diver": Hier tuckert Ihr mit einem U-Boot durch die Weltmeere und späht durchs Periskop, um nach Feinden Ausschau zu halten. Der Kniff dabei: Um die Blickrichtung zu ändern, müsst Ihr Euch real samt 3DS drehen.

Weniger spannend dürften angekündigte Filmumsetzungen ausfallen, aber vielleicht springt bei Segas Superhelden-Duo "Thor" und "Captain America" oder Activision "Transformers"-Robotern ja doch die eine odere andere positive Überraschung heraus.

Flotte Reaktion

Durchwachsen fällt bislang das Angebot für Geschicklichkeits-Freunde aus. Der unvermeidliche "Bomberman"-Teil steht ebenso an wie ein Retro-Experiment von Namco-Bandai: "Pac-Man & Galaga Dimensions" markieren offensichtlich eine Abkehr von der klassischen Pixel-Optik der Automaten – ob die alten Spielkonzepte in neuer 3D-Pracht funktioneren, bleibt abzuwarten.

"Cubic Ninja" und "Cave Story 3D", die Portierung eines fantastischen Independent-Hits für PC und Wii, fallen unter die Kuriositäten-Rubrik, "Rio" von THQ ist als Umsetzung eines Computertrickfilms auch kein Kandidat für Innovationen. Die einzige verlässliche Größe des Genres lässt leider noch länger auf sich warten: Bei der Game Developers Conference in San Francisco verkündete Nintendo Anfang März, dass dem 3DS ein brandneues "Super Mario" gegönnt wird – bis auf ein sekundenkurzes Grafikdemo verschwiegen die Japaner aber weitere Details. Nur ein Fuchsschwanz am Logo lässt mutmaßen, dass der Klempner vielleicht verstärkt mit Kostümen unterwegs sein könnte. Doch





3DS Capcom setzt auf Survival-Horror im "Resident Evil"-Doppelpack: "The Mercenaries 3D" (links) basiert auf dem gleichnamigen Spielmodus der Konsolen-Teile 4 und 5, "Revelations" (rechts) erzählt dagegen ein neues Abenteuer.

Die Import-Problematik





Bislang waren die Spiele für Nintendo-Handhelds weltweit kompatibel – abgesehen von speziellen DSi-Titeln (siehe Seite 82). Damit ist nun leider Schluss: Auf europäischen 3DS-Geräten laufen nur europäische Module. Importe aus den USA oder Japan verweigern den Dienst. Andersrum verhält es sich genauso: Amerikanische Handhelds spielen nur US-Software, asiatische Geräte nur die entsprechenden Titel. Das ist natürlich schade, denn manche Spiele erscheinen deutlich später oder gar nicht bei uns. So zocken die Japaner bereits ein dreidimensionales „Shanghai" und vergnügen sich mit Nintendos „Steel Diver", das in Europa noch auf der Warteliste steht. So weit, so schlecht. Wer dennoch nicht auf Importe verzichten will, muss sich verschiedene Handhelds kaufen. Diese bekommt Ihr u.a. zuverlässig bei Play-Asia, natürlich mit den passenden Spielen. Der Spezialversand aus Hongkong versorgt seit vielen Jahren Videospielliebhaber auf der ganzen Welt mit Software aus aller Herren Länder, insbesondere aus Japan und den USA. Den Shop surft Ihr unter www.play-asia.com an – gezahlt wird per Kreditkarte oder Paypal.

Die Packung des japanischen 3DS ist kompakter, da weniger dicke Heftchen beiliegen.

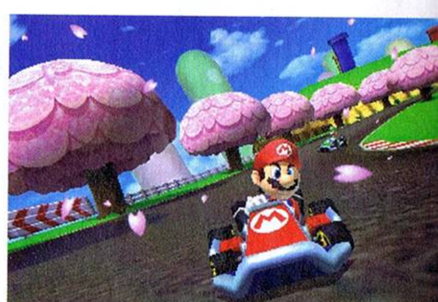


3DS Die U-Boot-Action "Steel Diver" ist eine Nintendo-Neuentwicklung ohne bekannte Marke im Hintergrund.



3DS Comeback: Der geflügelte Knabe "Kid Icarus" ist bei "Uprising" erstmals seit seligen NES-Zeiten wieder im Einsatz.





3DS Was auf dem DS Millionen Spieler begeisterte, darf auf dem 3DS nicht fehlen: Natürlich sind bereits neue Episoden der erfolgreichen "Animal Crossing"- (links) und "Mario Kart"-Serien (rechts) in Arbeit.

ob wir Mario noch dieses Jahr auf unseren 3DS-Handhelds erleben werden, ist fraglich.

Ausgedacht

Mager sieht derzeit das Sortiment für Denker aus: Nach "Puzzle Bobble Universe" trudelt mit "Sudoku" das wohl am wenigsten von 3D profitierende Spiel der nächsten Monate ein – was soll der Effekt bei der populären Zahlenknobelei auch bringen? Dann ist auf längere Sicht nichts angekündigt, weshalb die Vorfreude auf das hoffentlich noch 2011 erscheinende "Animal Crossing" bleibt. Das in Japan erhältliche "Shanghai" ist für Europa nicht angekündigt.

Sportlich

Ähnlich karg gestaltet sich der Ausblick in Sachen Sport. Namco-Bandai startet einen weiteren Versuch, Zocker von den Vorzügen eines Angelspiels zu überzeugen und setzt außerdem bei "DualPen Sports" auf eine eigenwillige Steuerungsvariante. Mit zwei Stylusgriffeln gleichzeitig zu hantieren widerspricht allerdings der Handheld-Logik – wer hält dann meinen 3DS? Konventioneller gibt sich Konamis "Sports Island 3D", das auf bewährte Diszipinen-Minispielkost setzt.

Und was kommt noch?

Viel Masse mit ausreichend Klasse, so stellen sich die gegenwärtigen Ankündigungen dar. Doch wir sind sicher, dass die nächsten Monate noch einiges an positiven Überraschungen parat haben werden und spätestens das nahende Weihnachtsgeschäft mit hochkarätigen Neuveröffentlichungen gespickt ist. Schließlich haben sich einige der wichtigsten Firmen noch kaum bemerkbar gemacht: So steht wohl außer Frage, dass Electronic Arts seine namhaften Marken an den Start bringen wird und über kurz oder lang etwa "FIFA" oder "Need for Speed" den 3DS beehren. Auch Activision dürfte kaum die Chance auslassen, "Call of Duty" auf einem neuen Handheld zu verkaufen. Und wer weiß, vielleicht bastelt Take 2 bereits an einem "Grand Theft Auto" oder Sega an einem zünftigen neuen „Sonic the Hedgehog". Eines steht außer Frage: Für Spielenachschub ist gesorgt. *us*

3DS "DualPen Sports" will Handheld-Sportler mit einer ungewöhnlichen Steuerung locken – ob das mal hinhaut?



Ulrich Steppberger

"Die Spiele-Zukunft ist 110 Prozent rosig"

Besitzer des schicken Handhelds müssen sich vorerst über genügend Nachschub keine Sorge machen. Nintendo selbst sorgt für allerhand namhafte Spiele, das Wiederbeleben altbekannter Klassiker bedeutet allerdings zweierlei: Für Qualität ist damit gebürgt, wirklich neue Ideen werden Titel wie ein "Ocarina of Time" oder "Star Fox 64" kaum aufweisen. Doch auch die anderen Anbieter lassen sich nicht lumpen und setzen auf Entwicklungen, die bei einem normalen DS nicht denkbar gewesen wären, sei es Capcoms "Resident Evil"-Duo oder ein zünftiges "Metal Gear Solid". Auf absehbare Zeit tummeln sich garantiert alle relevanten Marken und Serien auf dem 3DS und dürften zumindest grafisch eine gute Figur machen: Ein Zusatznutzen der dritten Dimension jenseits optischer Spielereien bliebt bislang aus, doch das Hardware-Potenzial für neue spielerische Kniffe wird ja gerade erst ausgelotet – dafür stehen schon jetzt eine ganze Menge leckerer Spielehäppchen auf dem Programm.



3DS Tecmo-Koei lässt in Kürze die wohlproportionierten Kämpferinnen von "Dead or Alive: Dimensions" antreten.



3DS Ubisoft rast auch abseits von Rennstrecken: "Driver: Renegade" setzt auf spektakuläre PS-Jagden.

Diese 3DS-Spiele kommen auf uns zu

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Sport	2011
Animal Crossing	Nintendo	Denken	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Abenteuer	2011
BlazBlue: Continuum Shift 2	Zen United	Action	2011
Bomberman 3DS	Konami	Reaktion	2011
Captain America: Super Soldier	Sega	Action	3. Quartal
Cave Story 3D	Nicalis	Reaktion	2011
Cubic Ninja	Ubisoft	Reaktion	2011
Dead or Alive: Dimensions	Tecmo-Koei	Action	2. Quartal
Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	Konami	Abenteuer	2011
Dream Trigger 3D	Namco-Bandai	Action	2011
Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	2011
DualPen Sports	Namco-Bandai	Sport	2. Quartal
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Abenteuer	29. April
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Abenteuer	2011
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Square Enix	Abenteuer	2011
Lego Pirates of the Caribbean	Warner	Abenteuer	Mai
Mario Kart 3D	Nintendo	Rennspiel	2011
Mega Man Legends 3	Capcom	Action	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Abenteuer	2011
Naruto Shippuden 3D: The New Era	505 Games	Abenteuer	2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco-Bandai	Reaktion	2011
Paper Mario 3D	Nintendo	Abenteuer	2011
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Abenteuer	2011
Puzzle Bobble Universe	Square Enix	Denken	21. April
Resident Evil: Revelations	Capcom	Action	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	2011
Rio	THQ	Reaktion	8. April
Sports Island 3D	Konami	Sport	2. Juni
Star Fox 64	Nintendo	Action	2011
Steel Diver	Nintendo	Action	2011
Sudoku: The Puzzle Game Collection	Konami	Denken	25. Mai
Super Mario 3D	Nintendo	Reaktion	2012
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	Abenteuer	2011
Thor: Das Videospiel	Sega	Action	3. Quartal
Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	2011



3DS Im Missions-Modus überfliegt Ihr in kurzen Prüfungen die Insel und sammelt Ringe, schießt auf Zielscheiben oder durchbrecht Geschwindigkeitsbarrieren. Achtet für eine hohe Punktzahl genau auf die Route, nehmt Bonusgegenstände auf und landet punktgenau.

Pilotwings Resort

Reaktion >> Geschicklichkeit

Videospiele sorgen normalerweise für Adrenalinschübe, einen hohen Puls und emotionale Ausbrüche. "Pilotwings Resort" ruft keine dieser Reaktionen hervor. Stattdessen erlebt Ihr als einsamer Pilot in den Lüften über Wuhu Island einige ruhige Stunden voller unaufgeregter Aufgaben und freier Erkundung.

Das Herzstück des 3DS-Starttitels bildet der Missions-Modus, in dem Ihr Euch mit Eurem Mii zahlreichen Herausforderungen in fünf Schwierigkeitsstufen stellt. Am Anfang folgt Ihr nur einer einfachen, mit Luftballons markierten Strecke oder landet mit einem Raketenrucksack auf einer Plattform. Später nutzt Ihr Aufwinde, um mit Eurem Hängegleiter Geschwindigkeit aufzunehmen und Tempo-Barrieren zu durchbrechen oder Ihr weicht mit einem Flughörnchenanzug im freien Fall Hindernissen aus. Je schneller Ihr seid und je mehr Bonusringe Ihr durchfliegt, desto besser ist Eure Abschlussnote. Für die Höchstwertung müsst Ihr Euch in den höheren Stufen mächtig ins Zeug legen, Frust kommt aber nicht auf, weil die Prüfungen immer nur ein paar Minuten dauern.

Wollt Ihr die Insel in Ruhe erforschen, bietet sich der Freiflug-Modus an. Hier fliegt Ihr zwei Minuten über das aus "Wii Sports Resort" bekannte Terrain, sammelt Luftballons und Informationszeichen und führt später an bestimmten Stellen Kunststücke aus, um Ringe zu bekommen. Diese Objekte schalten Extras wie verschiedene Tageszeiten und Modelle für den Diorama-Modus frei, in dem Ihr die Fluggeräte aus der Nähe betrachtet.

Auf den Freiflügen sticht das große Manko des Spiels ins Auge: Die Sehenswürdigkeiten der Insel sind schnell abgegrast. Immerhin bringt der 3D-Effekt die Weite des Himmels und die sich nähernden Objekte gut zur Geltung, ist aber spielerisch ohne Bedeutung. *tk*



3DS Im Freiflug-Modus erkundet Ihr die Sehenswürdigkeiten von Wuhu Island, schießt Fotos und sammelt Infomationszeichen, Ballons und Ringe, für die es Extras gibt.



3DS Die vergrößerbare Karte zeigt Euer Ziel und die ideale Fluglinie.

Tobias Kujawa
7 von 10
"Für eine ruhige Auszeit über den Wolken"

"Pilotwings Resort" ist genau das richtige Spiel, um sich in der Mittagspause oder nach Feierabend kurz zu entspannen und die Seele baumeln zu lassen. Die ruhige Landschaft, die moderaten Aufgaben und das sonore Motorenbrummen können aber bei aller Idylle nicht darüber hinwegtäuschen, dass hier an Spielinhalten gespart wurde. Die relativ kleine Insel setzt meinem Forscherdrang enge Grenzen und die Prüfungen sind bis auf wenige Ausnahmen für geübte Spieler schnell zu bewältigen. Zudem ist der 3D-Effekt nicht mehr als ein optisches Gimmick. Andererseits gestalten sich die Herausforderungen abwechslungsreich und die Fluggeräte steuern sich unterschiedlich.





3DS Als Extras für den Freiflug-Modus winken unterschiedliche Tageszeiten.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	>> Monster Games, USA
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Ace Combat: Joint Assault (nicht getestet)
DS	My Sims: Sky Heroes (nicht getestet)

3DS Pilotwings Resort

Pro
- jedes Fluggerät steuert sich anders
- zahlreiche Missionen
- sehr einsteigerfreundlich

Contra
- nur ein einziger Schauplatz
- kaum echte Herausforderungen
- ruckelnder Diorama-Modus

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Unspektakuläre Flugsimulation mit guter Steuerung und vielfältigen Aufgaben. Leider fehlt es an Höhepunkten.

Pro Evolution Soccer 2011 3D

Sport >> Fußball



Für Fußball-Fans führt kein Weg an "PES 2011 3D" vorbei. Konami spendiert dem neuen Handheld eine gute Umsetzung ihres aktuellen Ballsportspiels, setzt aber auch die Schere an: Welt- und Europameisterschaften fehlen ebenso wie der 'Be a Legend'-Modus, der sich besonders für die 3D-Darstellung geeignet hätte. Die räumliche Tiefe kommt nämlich nur in den leicht ruckelnden Nahaufnahmen und in der Kameraperspektive direkt hinter dem ballführenden Spieler gut rüber; in der von den meisten Zockern bevorzugten Weitwinkel-Einstellung sieht man dagegen wenig von dem neuen Feature. Die Steuerung der Athleten funktioniert sowohl mit Analogscheibe als auch mit dem Steuerkreuz gut, der Touchscreen wurde mit aktivierbaren Schnelltaktiken sinnvoll integriert. Beim Spielablauf orientiert sich die Simulation stark an den früheren Teilen der Serie, Schiedsrichter treffen nachvollziehbare Entscheidungen und die Torhüter lassen leider oft Bälle nach vorne abprallen. Dank der neuen StreetPass-Funktion trägt Eure Meisterliga-Mannschaft automatisch ein Match aus, sobald Ihr einem anderen 3DS-Nutzer mit "PES 2011 3D" auf der Straße begegnet. *tk*



3DS In dieser Perspektive kommt der 3D-Effekt gut zur Geltung. Für ernsthafte Partien eignet sie sich aufgrund der mangelnden Übersicht aber nicht.

Tobias Kujawa 9 von 10

"Für Ballsportfans ein absolutes Muss"

"PES" steuert sich auf Nintendos neuem Handheld fast so sauber wie auf den großen Konsolen und macht genau so viel Spaß. Der 3D-Effekt ist eine nette Zugabe, für professionelle Matches in der gewohnten Ansicht ist er aber überflüssig. Auch doof: Die aktuellen Wintertransfers wurden nicht berücksichtigt, Mark van Bommel ist also noch immer Kapitän des FC Bayern und Real Madrid läuft ohne Emmanuel Adebayor auf. Das ist halbwegs ärgerlich, immerhin schloss das Transferfenster bereits Ende Januar. So müsst Ihr die Mannschaften von Hand editieren.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	FIFA 11 (nicht getestet)
DS	FIFA 11 (nicht getestet)

3DS Pro Evolution Soccer 2011 3D

Pro
- ebenso taktisch wie das Original
- Bremen und Bayern sind lizenziert
- StreetPass mit eigenem Team

Contra
- wird in 3D langsamer
- Mannschaften sind nicht aktuell
- kein 'Be a Legend'-Modus

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsvolle Fußball-Simulation für die Hosentasche, die jedoch vom 3D-Modus kaum profitiert.

Die Sims 3

Denken >> Simulation

Die Sims richten sich auf dem 3DS häuslich ein. Das klappt vornehmlich über den Touchscreen, der die Sims-Welt aus der Vogelperspektive zeigt – im 3D-Bildschirm beobachtet Ihr alle Aktionen und Begebenheiten in der Nahansicht. So kommt der Alltag Eures Schützlings zwar effektreich zur Geltung, insgesamt bedient sich die Simulation aber etwas fummelig: Es ist gar nicht so leicht, bestimmte Freunde in der geräumigen Umgebung zu finden und Aufgaben sowie Bedürfnisse über die winzigen Icons zu organisieren.

Ansonsten gibt's viel zu tun: Ihr bezieht verschiedene Häuser der Stadt, richtet diese nach eigenem Geschmack ein und organisiert den Alltag eines Charakters mit individuellen Vorlieben und einzigartiger Laufbahn – Ihr entscheidet, ob Job oder Partyleben im Mittelpunkt stehen. Natürlich gilt es auch Freundschaften zu knüpfen, ein Beziehungsleben aufzubauen und gesellschaftlichen Ereignissen beizuwohnen. Außerdem locken Karma-Kräfte, mit denen Ihr Freunde und Unglück ins Leben des Sims bringt; vom Erdbeben bis zum Spuk ist alles drin. Dabei kommen auch Mikro und Neigungssensor zum Einsatz. Mit der Kamera lässt sich ein Vergleichsbild schieben, mit dem Ihr den Sim im Editor nachbaut. *oe*



3DS So ein Wüstling: Selbst mit Einbrechern muss Euer Sim zurecht kommen – verpasst ihm eine Ohrfeige, dass es richtig knallt!

Oliver Ehrle 6 von 10

„Ein mit Fehlern belasteter Alltag"

Zugunsten der 3D-Optik machen die Sims insgesamt einen Rückschritt, denn der obere Bildschirm zeigt nur eine zweite Perspektive des Geschehens. Das wirkt zwar auf den ersten Blick eindrucksvoll, trägt aber nicht zur Übersicht bei. Die vielen neuen Funktionen des 3DS wie Kamera und Bewegungssensor sind hier nur Augenwischerei. Obendrein irritieren grafische Fehler, die den Ablauf zum Glück nicht wesentlich beeinflussen; so wechselt mein Sim unter der Dusche und beim Schlafen die Frisur.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Die Sims 2: Gestrandet (60 von 100 in Ausgabe 10)
DS	Die Sims 3 nicht getestet

3DS Die Sims 3

Pro
- organisiert ein Sim-Leben
- offene Stadt mit vielen Mitbürgern
- jetzt mit Karma-Fähigkeiten

Contra
- fummelige Bedienung
- es mangelt an Übersicht
- einige Grafikfehler

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Zu hastig umgesetzt: Komfort und grafische Sorgfalt hat man bei der 3D-Version der Sims vernachlässigt.



3DS Bei Spaziergängen und dem Balgen auf dem Spielplatz macht sich Euer Schützling schon mal schmutzig, dann verpasst Ihr ihm eine ordentliche Reinigung.



3DS Fang das Frisbee: Beim Apportierwettbewerb werft Ihr die Flugscheibe so, dass sie Euer Welpe mit einem spektakulären Sprung aus der Luft fangen kann.

Nintendogs & Cats



Denken >> Simulation

Wer seinen Alltag mit einem fröhlichen Spielkameraden bereichern will, schafft sich ein Haustier an. Allerdings können bei weitem nicht alle Menschen das nötige Umfeld bereitstellen; einmal meckert der Vermieter oder die nötige Freizeit zur Hunde-Betreuung fehlt. So ein drolliger Rabauke will schließlich mehrmals täglich das Beinchen heben und beansprucht Aufmerksamkeit, wenn es ihm langweilig wird. Danach kann sich nicht jeder richten, speziell wenn Schule oder Arbeit im Mittelpunkt stehen.

An dieser Stelle kommen die virtuellen "Nintendogs" ins Spiel, die sich praktischerweise am Herrchen orientieren. Diese putzigen Welpen tummeln sich im 3DS, lassen sich einfach zusammenklappen und in die Hosentasche stecken, wenn die Zeit mal knapp ist. Die neuste Version für den 3DS bereichert Nintendo um verschmuste Kätzchen, die im Zusammenspiel mit den Hündchen eine frische Note einbringen.

Drei Freunde fürs Leben

Aller Anfang ist der Besuch beim Züchter, wo man sich zwischen verschiedenen Rassen entscheidet. Je nach Edition (siehe Kasten rechts oben) stehen neun Welpentypen und drei Katzenvarianten zur Wahl. Man beginnt mit einem Welpen und beschnuppert den neuen Freund anschließend in der Stube. Zuerst muss man dem Spielgenossen einen Namen geben, den man mehrfach per Mikrophon einspricht - so lernt der Welpe auf seinen Namen zu hören und eilt herbei, wenn man nach ihm ruft. Sobald Ihr seine Aufmerksamkeit genießt, könnt Ihr ihm diverse Tricks beibringen.

Wichtig sind zunächst grundlegende Kommandos wie 'Sitz' und 'Platz', die Ihr mittels Touchscreen-Gesten vermittelt. Je öfter Ihr solche Befehle trainiert, desto besser klappen sie schließlich. Dann könnt Ihr mit komplizierteren Manövern fortfahren, z.B. rollen, Männchen machen und sich tot stellen. Das klappt natürlich nicht alles am ersten Tag, bis zu drei Tricks lernt so ein Welpe in 24 Stunden. Neu ist dabei nicht zuletzt die Kamera-Unterstützung, damit der Welpe sein Herrchen erkennt. Wenn Ihr Euch beispielsweise zum Hündchen beugt, werdet Ihr freudig abgeschlabbert. Anderen Spielern begegnet der Welpe dagegen mit Zurückhaltung - ganz wie im richtigen Leben.

Nach dem Motto "Nur ein Hund ist kein Hund" machen es sich im Laufe des Zusammenlebens drei tierische Freunde in der 3DS-Wohnung gemütlich.

Ein Spiel >> Drei Editionen

Bei "Nintendogs & Cats" wählt Ihr aus drei Editionen, die sich durch die enthaltenen Rassen unterscheiden. In "Golden Retriever & neue Freunde" stehen z.B. Retriever, Beagle, Shiba, Pinscher, Mops, Dackel, Malteser, Dogge und Cocker zur Verfügung. Wer Chihuahuas oder Dalmatiner bevorzugt, besorgt sich dagegen die Variante "Französische Bulldogge & neue Freunde". Alternativ widmet Ihr Euch Jack-Russell-Terrier und Shih Tzus, die Ihr in "Zwergpudel & neue Freunde" findet. Die Auswahl wird ergänzt durch je drei Kätzchen (zum Beispiel Orientalische, Langhaar- oder Hauskatze).





9 von 10

„Fast wie ein richtiger Welpe"

Als echter Hundebesitzer stehe ich virtuellen Haustieren grundsätzlich skeptisch gegenüber, die Nintendogs überzeugen mich jedoch auf ganzer Linie. Kein anderer Bildschirmfreund bietet eine so große Vielfalt an Verhaltensweisen, reagiert so individuell und drollig auf meine Annäherungsversuche. Der 3D-Eindruck macht die Sache rund, zumal das Fell jetzt plastisch und kuschelig wirkt - am liebsten würde ich in den Bildschirm hineingreifen und die Schnuffis spüren. Selbst die Erschöpfung nach Gassi gehen oder Herumtollen wird lebensecht simuliert - gelegentlich ist der Zögling einfach zu müde, um noch zu tricksen. Da lernen vor allem kleine Zocker auch mal Rücksicht zu nehmen, schließlich darf man so einen Welpen nicht überfordern.



3DS Wer Freundschaften schließt, kann Geschenke tauschen.



3DS Wenn Ihr sie nicht ruft, führen die Hündchen ein putziges Eigenleben. Auf Spielplätzen freunden sie sich mit anderen Welpen an und kämpfen auch mal um Spielzeug.



3DS-Faktor

Der 3D-Effekt ist in "Nintendogs & Cats" nicht nur eine optische Spielerei, sondern katapultiert die Interaktion mit dem Welpen in eine völlig neue Dimension. Im Gegensatz zu den Vorgängern kann man die Tiere jetzt nicht nur oberflächlich abrubbeln, sondern per Touchscreen nahezu lebensecht anfassen - die virtuelle Hand schmiegt sich am Körper der Tiere entlang. Im Zusammenspiel mit den realistischen Verhaltensweisen und den drolligen Animationen hat man tatsächlich das Gefühl, dass ein echter Welpe im Handheld lebt. Es macht tierisch Spaß, ihn zu knuddeln und auch mal zu necken.



3DS Auf unseren 2D-Bildern wirkt der Welpe etwas unscharf: In 3D blickt Ihr jedoch auf ein herrlich kuscheliges Fell, das man am liebsten sofort anfassen möchte.

Alltag mit Haustieren

Das gemeinsame Spielen im Wohnzimmer ist aber nur ein Teil der Freundschaft, auch Spaziergänge und Wettbewerbe stehen auf dem Programm. So führt Ihr Euren Zögling an der Leine Gassi und erkundet dabei immer wieder neue Areale wie Stadt, Strand und Gebirge. Die Zugänge sind nicht von Beginn Eurer Hundeaufzucht freigeschaltet. Dabei lernt der Welpe virtuelle Freunde kennen, entdeckt allerlei Spielzeug wie Stöckchen und jagt auch mal den Vögeln hinterher. Natürlich legt Ihr Pinkelpausen ein und zückt die Tüte, wenn der vierpfotige Freund ein kleines oder großes Häufchen setzt. Spaziergänge klappen aber auch im Standby-Modus; dann werden dank dem Schrittzähler Eure realen Ausflüge dem Freilauf angerechnet.



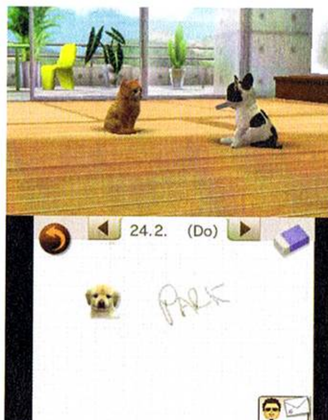
3DS Richtet Euch ein: Beim Innenausstatter dürft Ihr den Wohnungsstil wählen und das Haus mit Möbeln bestücken.

Die erlernten Tricks stellt Ihr in Spielwiesen und bei Wettbewerben auf die Probe: Es gibt Gehorsamsprüfungen, Wettläufe und Apportierturniere in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, bei denen Ihr Preisgelder abräumt. Diese investiert Ihr in Futter, Pflegebedarf und Schmuck wie Halsbänder oder Schleifchen. Wer einige Wochen spart, kann sich sogar Möbel leisten, die vor allem den Kätzchen zugute kommen - diese wollen nämlich auch auf Kommode und Schrank kraxeln, während das Hündchen brav am Boden bleibt. Wer eine innige Beziehung zu seinem Kätzchen aufbaut, wird mit Schmusereien und Geschenken verwöhnt. Allein das Körbchen dürfen sich die Lauser teilen.

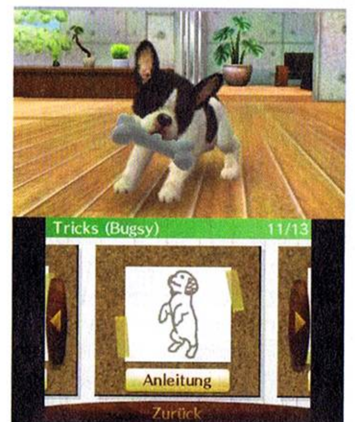
Die Entwicklung Eurer Schützlinge dokumentiert Ihr auf einer SD-Karte; so könnt Ihr ein richtiges Tagebuch erstellen und es mit selbst geschossenen Fotos und Touch-Notizen versehen. Die Zöglinge Eurer Freunde lernt der Welpe über die WiFi-Verbindung kennen. Man trifft sich zu gemeinsamen Spielstunden und tauscht Geschenke. Die Online-Verbindung dient auch zum Download von Spielinhalten; es ist damit zu rechnen, dass Nintendo kostenfreie sowie kostenpflichtige Boni anbieten wird. *oe*



3DS Spielt im Wald: Im Laufe des gemeinsamen Zusammenlebens entdeckt Ihr immer neue Areale, die Ihr durch Abzweigungen in der virtuellen Straße findet.



3DS Was gibt's Neues? Die Entwicklung der Tiere verewigt Ihr im Tagebuch.



3DS Dressur leicht gemacht: Zu jedem Trick gibt's eine detaillierte Anleitung.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Petz: Meine Hunde-Familie** (nicht getestet)
DS	**Nintendogs** (88 von 100 in Ausgabe 1)

3DS	Nintendogs & Cats
Pro	+ zuckersüße Welpen und Katzen + herrlich plastische 3D-Grafik + erkennt Euch mit Kamera und Mikro + Gassi gehen im Standby-Modus + Geschenketausch per StreetPass
Contra	- altbekannte Wettbewerbe

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Interaktiver dank Kamera und lebensechter dank 3D: Die knuffigen Nintendogs sind ideale Spielkameraden!



3DS In der neuen Ansicht verändert die dynamische Kamera mitunter ihre Position. Das sieht fein aus, erschwert ungeübten Spielern aber präzise Manöver wie die vielseitige Focus-Attacke – kontert damit gegnerische Angriffe oder leitet eigene Combos ein.



3DS-Faktor

Die Kämpfer wirken plastisch und der Tiefeneindruck ist enorm. Umso störender fallen die platten Zuschauer im Hintergrund auf, solange der 3DS im 3D-Modus läuft. Aus spielerischer Sicht lohnt es, den Schieberegler zu deaktivieren: Bei der hektischen Eingabe von Spezialattacken wackelt der 3DS so sehr, dass wegen auftretender Doppelkonturen die Übersicht flöten geht – tödlich! Die Verwendung des Touchscreens ist klüger: In zwei Varianten legt Ihr Spezialattacken und komplexere Moves auf den unteren Schirm. Der Fairness halber lassen sich Online-Matches entsprechend filtern.

3D Edition

Super Street Fighter 4



Action >> Beat'em-Up

Bei der "3D Edition" handelt es sich um eine vollwertige Umsetzung des Straßenkämpferhits für PlayStation 3 und Xbox 360 – natürlich mit 3D-Optik und StreetPass-Boni.

Wählt aus einem 35-köpfigen Kader mit je zehn Kostümfarben und mindestens einer alternativen Kluft. Die großen Kämpfer haben nichts an Details eingebüßt, die 22 Hintergründe wurden dafür abgespeckt: Ehemals animierte Zuschauer sind nun regungslos, was ein bisschen komisch anmutet.

Serientypisch beschränkt sich der Spielablauf auf zwei Dimensionen; neu ist eine Kameraperspektive, die das Geschehen aus einer Position schräg hinterhalb Eures Recken einfängt. Die klassische Seitenperspektive bietet aber immer noch den optimalen Blick auf die taktischen Zweikämpfe, in denen Ihr Euch mit je drei Schlägen und Tritten beharkt. Spezialattacken, Custom-, Super- und Ultra-Combos sowie Würfe, Blocks, Cancels und die Focus-Attacke klingen nicht nur kompliziert, sie verleihen den Kämpfen auch Tiefgang und erfordern sekundenbruchteilgenaue Manöver-Ausführung. Kommandos und Timing übt Ihr im Trainingsmodus, anschließend beweist Ihr Eure Fingerfertigkeiten im Story-Modus gegen Computerkämpfer oder im Duell mit anderen 3DS-Besitzern. Lokale Matches lassen sich auch mit nur einem Modul austragen, dann aber exklusiv mit dem beliebten Allrounder Ryu.

Die StreetPass-Funktion war vor dem offiziellen Verkaufsstart des 3DS inaktiv, weshalb wir deren Einbindung ins Spiel nicht testen konnten. Entwickler Capcom verspricht jedoch, dass Ihr im Standby-Betrieb automatisch Kämpfe mit "Super Street Fighter 4"-Besitzern in Eurer Umgebung austragt und so diverse Sammelfiguren freischaltet. *mh*



Michael Herde 9 von 10

"So cool habe ich mobil noch nie gekämpft"

"Super Street Fighter 4" spielt sich – abgesehen von den zu bemängelnden 3D-Problemen – exzellent und motiviert auf Monate, wenn Ihr gegen menschliche Spieler antretet. Allein werden Prügelspiele traditionell bald fad. Die Comic-Kämpfer bestechen durch herrlich geschmeidige sowie witzige Animationen. Die Touchscreen-Einbindung ist ebenso clever wie die Tatsache, dass ich für jeden Kämpfer die Tastenbelegung individuell bestimmen darf. Bei Duellen mit nur einem Modul ist Ryu eine gute Entscheidung der Entwickler, da er einer der meistgewählten Charaktere ist. Schade, dass das Optionsmenü keine japanische Originalsprache bereit hält. Toll hingegen, dass bei lokalen Matches keine Lags auftreten.



3DS Der Einsatz von Spezialattacken will wohl überlegt sein, denn "Super Street Fighter 4" setzt auf punktgenaue Ausführung von Moves und deren Timing.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Street Fighter Alpha 3 Max** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Bleach: The Blade of Fate** (85 von 100 in Ausgabe 11)

3DS Super Street Fighter 4: 3D Edition

Pro
- ausgeklügeltes Kampfsystem mit viel Raum zum Besserwerden
- schick animierte Kämpfer
- Lokal-Matches ohne Verzögerung

Contra
- teils unschöne Hintergründe
- Kämpfer sprechen kein Japanisch

Multiplayer: 10 von 10
1 bis 2: lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Famose Umsetzung des Konsolen-Prüglers mit toller Grafik und spielerischer Tiefe, aber wenigen Modi für Solisten.



3DS Die unscheinbaren Säulen mit den spitzen Stacheln sind die einzig ernsthafte Gefahrenquelle: Berührt Ihr sie, wird Eure Affenkugel wie in einem Flipper weggestoßen und landet dann schnell im Abgrund.

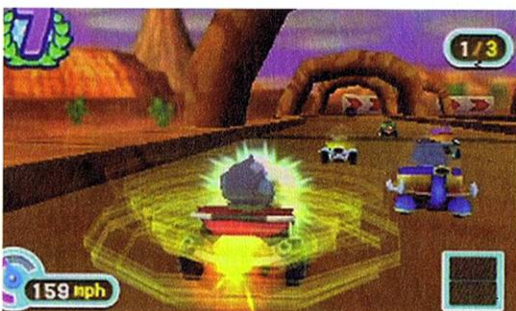
Super Monkey Ball 3D

Reaktion >> Geschicklichkeit

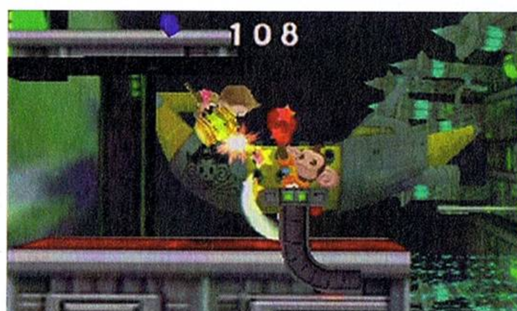
Bei Segas 3DS-Debüt besteht Eure Aufgabe darin, in Kugeln sitzende Affen durch hindernisgespickte Parcours ins Ziel zu rollen. Allerdings steuert Ihr Euren Schützling nicht direkt, sondern kippt die Umgebung – so schafft Ihr künstliche Gefälle, auf denen der Ball ins Rollen kommt. Wahlweise agiert Ihr mit der Analogscheibe oder nutzt den Beschleunigungssensor des 3DS. Bei Letzterem werden eigene Bestenlisten geführt und die Levels mit zusätzlichen Leitplanken versehen, damit Ihr nicht so schnell runter fallt. Außerdem solltet Ihr dann auf 3D-Effekte verzichten (mehr dazu im Info-Kasten zum 3DS-Faktor).

Acht thematisch unterschiedliche Welten mit je zehn Aufgaben warten auf Euch, dabei bekommt Ihr es hauptsächlich mit drei Hindernisarten zu tun. Manchmal müsst Ihr Brücken durch das Überrollen eines Schalters aktivieren, mit Sand bedeckte Abschnitte bremsen Euren Ball deutlich ab – vor Anstiegen ist das besonders fies. Am gefährlichsten und am häufigsten anzutreffen sind Säulen, die Euch bei Kontakt wie eine Flipperkugel abprallen lassen. Zu vorsichtig dürft Ihr nicht ans Werk gehen, denn stets bleiben nur 60 Sekunden Zeit, um ans Ziel zu kommen – wer erkunden und einige versteckte Objekte finden will, muss deshalb flott und fingerfertig agieren.

Neben dem Affenball-Abenteuer packte Sega zwei besondere Wettbewerbe auf das Modul, die mit bis zu drei Freunden gespielt werden können. Dafür reicht sogar ein Modul für alle, dann sind aber nicht sämtliche Spielfelder bzw. Kurse verfügbar. Beim Affenrennen werden Räder an Eure Kugel geschraubt und Ihr tretet nach "Mario Kart"-Manier zu Wettfahrten an. Geschickte Drifts sorgen für kurze Temposchübe, doch um die Gegner zünftig zu beharken, nutzt Ihr gesammelte Extras wie Banenenschalen, Eiswürfel oder Kokos-Bomben. Richtig rabiat wird's schließlich beim Affenkampf, in dem sich vier Teilnehmer gegenseitig eins vor den Latz knallen. Aus der Seitenperspektive hüpft Ihr wie bei "Super Smash Bros." auf Plattformen herum und stibitzt vermöbelten Gegnern Bananen – wer am Ende die meisten hat, gewinnt. *us*



3DS Die Affenrennen entpuppen sich als dreiste "Mario Kart"-Kopien – qualitativ kein Vergleich zum Original.



3DS Immer feste drauf: Die Affenkämpfe kommen richtig in Schwung, wenn vier Spieler gleichzeitig loslegen.

Ulrich Steppberger

6 von 10

"Ein kurzweiliges – und arg kurzes – Vergnügen"

Was bei früheren "Monkey Ball"-Teilen gelegentlich zu Frustattacken führte, fehlt dem 3D-Teil völlig: die Herausforderung. Ihr kullert mit Euren Primaten gemütlich durch Levels, die kaum schwieriger werden. Das erspart Stress, führt aber in Windeseile zum Ende – nach zwei bis drei Stunden habt Ihr alle 80 Aufgaben geschafft. Dann bleibt nur noch die Jagd nach Punktrekorden oder die Beschäftigung mit den lediglich zwei Zusatzdisziplinen. Die sind zwar solide gemacht, erreichen ihre offensichtlichen Vorbilder aber in keiner Weise. Wieso Sega nicht mehr Minispiele dazu gepackt hat, bleibt mir ein Rätsel, denn so fehlt es "Super Monkey Ball 3D" schlicht an Umfang.



3DS-Faktor

"Super Monkey Ball 3D" wartet dank der relativ schlichten Umgebungsoptik mit einem ansehnlichen 3D-Effekt auf, der aber bei voller Leistung die Augen anstrengt – vor allem bei den kurzen Klappbuch-Welteinleitungen. Wer mit Bewegungssteuerung herumrollen will, der erkennt schnell, dass dies nur mit abgeschaltetem 3D vernünftig klappt. Sonst passiert es ständig, dass Ihr das Handheld zu stark kippt und dann alles doppelt seht.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Super Monkey Ball Adventure** (60 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Super Monkey Ball: Touch & Roll** (75 von 100 in Ausgabe 3)

3DS Super Monkey Ball 3D

Pro
- herzige Aufmachung
- solide Renn- und Kampfmodi
- Levels sind gut zu spielen...

Contra
- ...aber kaum herausfordernd
- Kugelmodus ist ruckzuck erledigt
- 3D & Kippsteuerung unverträglich

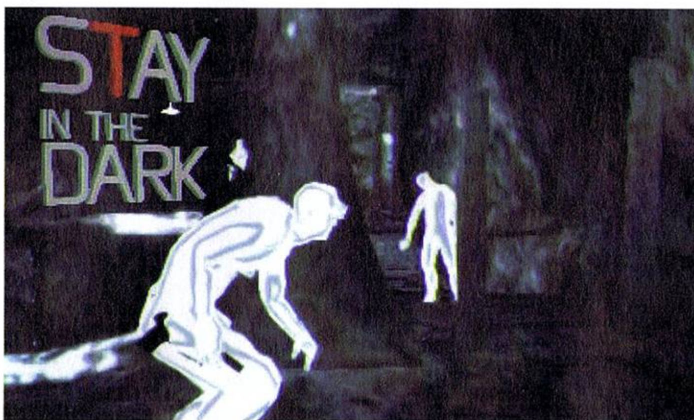
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle

Grafik: 5 von 10

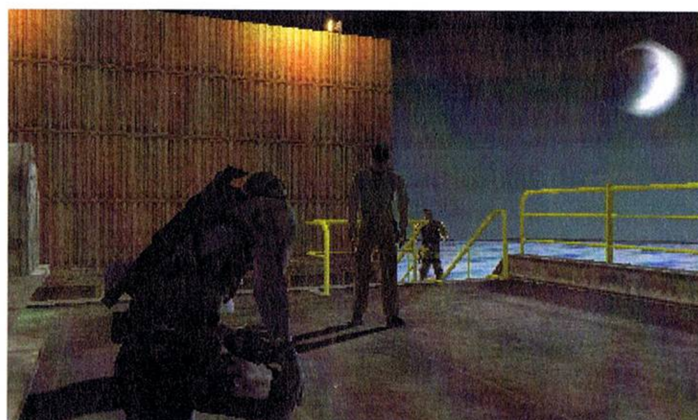
Sound: 6 von 10



Spaßiger Geschicklichkeitstest, der jedoch an geringem Umfang und niedrigem Schwierigkeitsgrad krankt.



3DS Sams Nachtsicht-Blick sieht schick aus, kommt in den hellen Levels aber selten zum Einsatz. Die elegant eingeblendeten Missionsziele sind im finalen Spiel deutsch.



3DS Schleicht Ihr Euch leise an, kann Sam jeden Feind lautlos eliminieren.

Splinter Cell 3D

Abenteuer >> Action-Adventure

Über vier Jahre liegt Sam Fishers letzter Handheld-Einsatz bereits zurück ("Splinter Cell Essentials", PSP), DS-Spieler erinnern sich vage an das 2005er "Splinter Cell: Chaos Theory". Sam, bekannt geworden durch sein grandioses Xbox-Debüt, war auf den Heimkonsolen ein Star, im Mobil-Bereich blieb ihm dieser Status aber verwehrt. 2010 feierte Sam in "Splinter Cell Conviction" ein bemerkenswertes Comeback auf Xbox 360 und PS3 - der Schattenläufer war agiler als je zuvor und ergaunerte sich mit einer nahezu perfekten Mischung aus Balleraction und Leisetreterei 88 Spielspaßpunkte in unserem Schwestermagazin M! Games.

Obgleich sich "Splinter Cell 3D" Ideen aus "Conviction" borgt (z.B. die Projektion der Missionsziele direkt in die Levels) ist es kein Abklatsch dieser Fassung. Stattdessen erwartet Euch eine Neuauflage von "Splinter Cell: Chaos Theory" - Basis dafür ist jedoch nicht die angesprochene DS-Fassung, sondern das Heimkonsolen-Original. Sams Geschichte dreht sich serientypisch um Cyber-Spionage und Waffenschmuggel, langweilt jedoch keinesfalls. Dafür sind vor allem die sehr guten deutschen Sprecher verantwortlich.

Auf leisen Sohlen schleicht Sam durch komplexe Levelstrukturen (z.B. Frachtschiff, Bank, Bürogebäude oder Leuchtturm inklusive Höhlensystem) und sollte dabei möglichst nicht in offene Schusswechsel verwickelt werden. Denn schon nach ein paar Treffern fällt der Agent tot um - dann fangt Ihr bei einem der vielen Checkpoints wieder an. Um Wachposten auszuschalten, Computer zu hacken und Schurken zu belauschen greift Sam auf ein Sammelsurium von Aktionen und technischen Spielereien zurück: Ihr knipst Lampen aus, kraxelt durch Schächte, verschießt Gummigeschosse, hangelt an Rohren und stattet Euer Schießeisen mit mehreren Aufsätzen aus.

Für den nötigen Überblick in den teils sehr verwinkelten 3D-Arealen sorgt eine frei drehbare Karte - trotzdem werdet Ihr Euch auf dem Weg zum nächsten Missionsziel manches Mal verlaufen. Eine große Rolle spielen "Splinter Cell"-typisch die Beleuchtung und Eure Geräusche. Wer in dunklen Bereichen langsam vorgeht, ist selbst für sehr nahe Feinde (unrealistisch) unsichtbar. *ms*

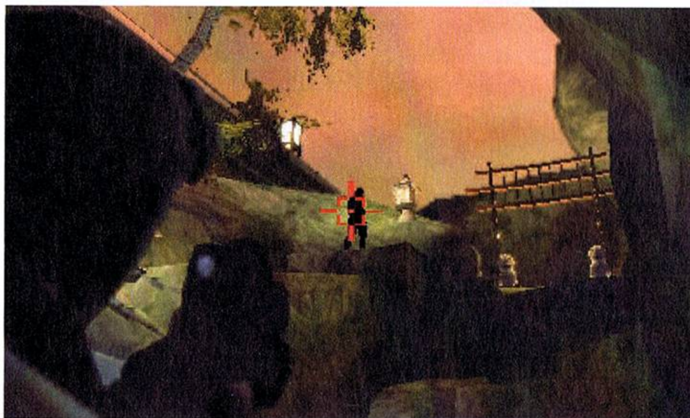


Matthias Schmid

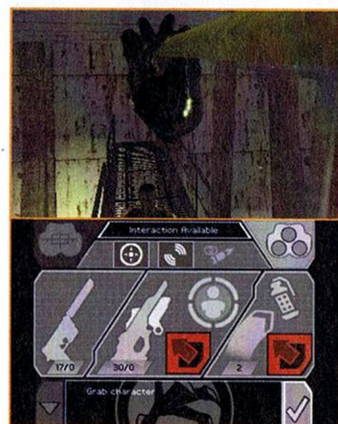
7 von 10

„Am Anfang stressig, dann immer spannender"

An die 'großen' Versionen oder die Handheld-Konkurrenz ("Metal Gear Solid: Peace Walker") reicht das Remake der "Chaos Theory"-Episode nicht heran. Dafür ist die Levelarchitektur für heutige Ansprüche zu verwirrend, die (gelegentliche) Action zu holprig und die Gegnerintelligenz zu schwach. Darüber hinaus nervt die knappe Munition und die Tatsache, dass sitzende Feinde nicht erstochen werden können. Der 3D-Effekt macht einen soliden, plastischen Eindruck - wegen der langsamen Spielgeschwindigkeit stören die Ruckler kaum. Mir haben das Hacken der Computer, der Fokus auf bedachtes Vorgehen und die vielen Wege, Feinde auszuschalten, Freude gemacht. Die professionell vertonten Briefings versprühen zudem Agenten-Flair.



3DS Schöner Effekt, der die Tiefenwirkung unterstreicht: Wenn Sam einen Feind ins Visier seines Gewehr nimmt, wird seine Silhouette unscharf.



3DS-Faktor

Abgesehen davon, dass die Grafik insgesamt etwas ruckelt, sorgt der 3D-Modus für einen netten, aber unspektakulären Tiefeneffekt, der in engen Gängen am räumlichsten wirkt. Auf dem Touchscreen finden sich viele Felder (u.a. Karte, Nachtsicht, Waffen, kontextsensitive Aktionen), die Ihr bequem mit dem Daumen betätigt.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Metal Gear Solid: Peace Walker** nicht getestet
DS	**Splinter Cell: Chaos Theory** nicht getestet

3DS Splinter Cell 3D

Pro
- langsames Vorgehen ist Pflicht
- Füllhorn an Gimmicks & Aktionen
- sehr gute Sprachausgabe

Contra
- Levels zu verschachtelt
- voll belegte Steuerung
- kein Mehrspieler-Modus

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 9 von 10

77 von 100

SPIELSPASS

Komplexes Agenten-Abenteuer für geduldige Schleicher. Sams 3D-Remake überfordert Handheld-Rambos.

Chronicles
Samurai Warriors

Action >> Massenschlacht



3DS Für den Musou-Angriff müsst Ihr spirituelle Energie sammeln. Alle Attacken lassen sich mit einfachem Tastendruck auslösen, es gibt keine Spezialkombinationen.

Koei schickt Euch in den japanischen Bürgerkrieg des 16. Jahrhunderts. Flugs erstellt Ihr Euren Helden, der historische Persönlichkeiten in vielen Schlachten unterstützt. Während Ihr im oberen Bildschirm den Feinden Nah- und Fernangriffe, Spezialfähigkeiten und die legendären Musou-Attacken um die Ohren haut, analysiert Ihr unten die taktische Karte. Hier wechselt Ihr zwischen bis zu vier Streitern, um die Schlacht an strategischen Brennpunkten zu entscheiden.

In jedem Gefecht müsst Ihr diverse Aufgaben erledigen; so liegt es an Euch, Einfallstore zu verteidigen oder Truppenführer zu beseitigen. Jeder Held lässt sich individuell bewaffnen und entwickeln, um ihn für unterschiedliche Aufgaben zu wappnen. Außerdem entsteht durch Eure Entscheidungen eine mehr oder weniger tiefe Freundschaft zum Helden, was sich in der Waffenauswahl und den Geschehnissen niederschlägt.

Im Vergleich zu anderen Spielen der "Warriors"-Serie begegnet Ihr weniger Soldaten, die Kämpfe gestalten sich deshalb recht einfach. Schwierigkeiten bereitet eher die Kamera, die man oft nachstellen muss – die Schlüsselfiguren geraten leicht aus dem Blickfeld. Per Streetpass tragen die Schützlinge automatische Schlachten aus, bei denen Bonuswaffen locken. *oe*

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Koei, Japan
Hersteller	>> Tecmo-Koei
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Warriors Orochi 2** (56 von 100 in Ausgabe 15)
DS	**Dynasty Warriors: Fighters Battle** (47 von 100 in Ausgabe 9)



Oliver Ehrle

6 von 10

"Leider keine neuen Ideen durch 3D"

Da diesmal weniger Gegner auftauchen, gehen die wilden Kämpfe locker von der Hand – trotz der Kamera-Probleme. Der 3D-Effekt ist eine nette optische Ergänzung, bringt aber kaum mehr Räumlichkeit aufs Schlachtfeld: Die Figuren wirken platt und die Umgebung etwas zu kahl, 3D-Glückseligkeit erlebt Ihr bestenfalls bei Anzeigen und Einblendungen. Dank der vielen Dialoge solltet Ihr gute Englischkenntnisse mitbringen. Leider kann man die Plaudereien nicht überspringen, so dass Ihr die japanische Sprachausgabe aussitzen müsst.

3DS Samurai Warriors: Chronicles

Pro
- wilde Massenkeilereien
- mehr Taktik durch Heldenwechsel
- entwickelbare Offiziere

Contra
- träge Kamera
- schwacher 3D-Effekt
- zu simples Kampfsystem

Multiplayer nicht möglich



Grafik 6 von 10

Sound 6 von 10

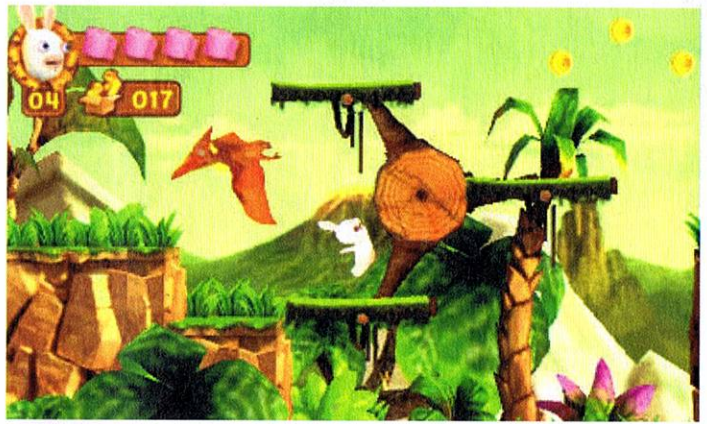
60 von 100

SPIELSPASS

Unkomplizierte Massenschlacht im feudalen Japan – jetzt mit taktischer Karte und fliegendem Wechsel.

Rabbids 3D

Reaktion >> Jump'n'Run



3DS Hier schiebt unser debiler Rabbid – drollig animiert – eine simple Drehkonstruktion an. Der Flugdino im Hintergrund ist nur Staffage und greift nicht ins Spiel ein.

Das zweite Hüpfspiel von Ubisoft (neben "Rayman 3D") ist zwar eine Neuentwicklung – trotzdem fühlt Ihr Euch in die frühen 1990er-Jahre, die Hochzeit der Jump'n'Runs, zurückversetzt. Wie ehedem auf Super NES und Mega Drive flitzt Ihr mit Eurem Hoppler von links nach rechts durch zweidimensionale Levelkonstrukte – wegbrechende Plattformen und stachelige Fallen machen Euch das Leben schwer. Wobei das Wörtchen 'schwer' nur auf wirklich junge Zocker zutrifft – erfahrene Jump'n'Runner häufen schon während der ersten zwei Spielstunden 50 Extraleben an und kommen auch in den späteren Stages dank zahlreicher Rücksetzpunkte nie in Bedrängnis.

Netterweise lernen die Rabbids im Spielverlauf dazu: Ihr hopst mit der Stampfattacke auf Sprungkisten, um hohe Stellen zu erreichen, rutscht Schrägen herab, schwingt an Kugeln, werft Bomben und freut Euch über Unverwundbarkeits- oder Supersprung-Power-ups. Die vier mal 16 Levels führen Euch von der Steinzeit über Ägypten in die römische Antike – passend zur Zeitreise-Story rund um die tollpatschigen Hasen. Dabei spielt Ihr massig Kostüme für die Protagonisten sowie Bonus-Levels frei und besucht bereits geschaffte Stages erneut, jetzt mit anderen Zielen. *ms*

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Ubisoft Casablanca
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Mega Man Powered Up** (83 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**New Super Mario Bros. DS** (92 von 100 in Ausgabe 5)



Matthias Schmid

7 von 10

"Super. Gut. Nett. O.k. ...immer das Gleiche"

Obwohl die Terrorhasen spielerisch auf 2D-Pfaden wandeln, ist das "3D" im Titel gerechtfertigt: Denn Ihr seht die Jump'n'Run-Action wie in einem Diorama-Schaukasten – mal ragt Blattwerk heraus oder ein dicker Käfer schwirrt gegen die Kamera. Grobe Schnitzer bei Spielablauf und Steuerung gibt's nicht – aber "Rabbids 3D" ist leider auch spannungs- und überraschungsarm. Der Spielablauf ändert sich während der gesamten fünf launigen Zockstunden kaum – eigene Ideen und ausgefeilte Hüpfpassagen, wie Ihr sie in einem "Mario" alle paar Meter seht, bietet der Mix aus "Sonic" und "Klonoa" nicht.

3DS Rabbids 3D

Pro
- eingängige, direkte Steuerung
- witzige Kostüme für die Figuren
- ruckfreier Spielablauf

Contra
- oft monotones Leveldesign
- nur vier Themengebiete
- über weite Strecken zu leicht

Multiplayer nicht möglich



Grafik 6 von 10

Sound 8 von 10

71 von 100

SPIELSPASS

Routiniertes Jump'n'Run von der Leveldesign-Stange. Pluspunkte: coole Helden und eine astreine Steuerung.



3DS Serientypisch geht es bei "Ridge Racer 3D" flott und nicht zwingend realistisch zu, deshalb steckt Ihr kleine Rempler ohne größere Folgen weg. Die Gegner werden mit Symboleinblendungen identifiziert, die sich aber zum Glück ausblenden lassen.

Ridge Racer 3D

Rennspiel >> Arcade

Erstmals lässt Namco gleich zum Start eines Nintendo-Spielsystems die "Ridge Racer"-Motoren aufheulen. Der 3D-Sprössling der traditionsreichen Arcade-Raserei hält sich nicht auf mit modischem Schnickschnack wie 'Realismus' oder 'Tiefgang', sondern setzt auf das bewährte Konzept: Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten, mit Schwung selbst durch die engsten Kurven driften und unbeschwerten Vollgas-Spaß haben.

Für eine kleine Prise Anspruch sorgen Nitros und Windschatten: Letzterer macht es möglich, dass Ihr Euch an Konkurrenten 'ansaugt', erstere füllt Ihr durch kollisionsfreies Schlittern in Biegungen. Speziell in höheren Fahrzeugklassen ist das gezielte Auslösen von Temposchüben der Schlüssel zum Sieg. Obwohl die Steuerung einfach und schnell begriffen ist, könnt Ihr nun auch direkt per Knopfdruck Drifts ausführen.

Wie üblich verzichtet „Ridge Racer 3D" auf Lizenzautos und -strecken. Die schnittigen Boliden bekamen Fantasienamen verpasst, während das Kurssortiment wie üblich überwiegend aus dem Angebot diverser Vorgänger gespeist wird. 15 Strecken stehen diesmal zur Wahl, von denen ein halbes Dutzend den PSP-Episoden entnommen wurden und sechs weitere bislang nur auf PS3 und Xbox 360 in den Teilen 6 und 7 zu finden waren. Dazu gesellen sich immerhin drei frische Rundkurse, die mit verschneiten Bergen, Unterwassertunneln und einer Las-Vegas-artigen Metropole interessante grafische Akzente setzen.

Apropos Grafik: Der 3D-Effekt zaubert eine überzeugende Tiefenwirkung auf den Bildschirm, hin und wieder aufwirbelnde Objekte wie Blätter oder Konfetti wirken zum Greifen nahe. Das sieht schick aus, ist aber nur kosmetisch – spielerisch wirkt sich's in keiner Weise aus.

In der Karriere tretet Ihr zu kurzen Meisterschaften mit mehreren Läufen an. Gewinnt Ihr die abschließenden Rennen, winkt Geld für Euer Konto und die Qualifikationen zum nächsten Wettbewerb. So schaltet Ihr nach und nach schnellere Fahrzeuge und Leistungsklassen frei. Vom Kapital gönnt Ihr Euch zusätzliche Vehikel oder Starthilfen: Wer mag, fährt dann z.B. mit bereits gefülltem Nitrovorrat los. Habt Ihr die Computergegner in die Schranken verwiesen, schnappt Ihr Euch drei Kumpels und tretet zu Rennen gegeneinander an – allerdings nur mit lokalem WiFi, Onlineduelle werden nicht unterstützt. *us*



3DS Wie bei den PSP-Kollegen ladet Ihr durch gewagte Drifts Eure Nitrovorräte auf, um dann per Knopfdruck eine Extraportion Tempo aus dem Vehikel zu kitzeln.



Ulrich Steppberger

9 von 10

"Klasse: Mit Vollgas und 3D um die Kurve"

"Ridge Racer" entspricht auch in 3D den Erwartungen: Es bleibt eine unbeschwerte Tempobolzerei, die konsequent auf Stärken wie das herrlich einfache Fahrverhalten mit schwungvollen Drifts setzt, aber zugleich keine neuen Ideen entwickelt. Wem das (wie mir) reicht, der erfreut sich an dynamischen Arcade-Rennen, Realismusfans müssen woanders driften. Grafisch wird die Qualität der PSP-Teile nicht ganz erreicht, dafür gefällt mir der 3D-Effekt sehr gut - nur in der Außenansicht hängt das Auto arg nah vor den Augen, doch ein "Ridge Racer" spielt man traditionell aus der Innenperspektive. Ein wenig mehr frischer Wind und nicht nur drei neue Kurse wären fein gewesen, aber auch so steht unter dem Strich eine erstklassige Raserei.





3DS Die drei neuen Strecken im Sortiment warten mit einigen sehenswerten Umgebungen auf.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Namco, Japan
Hersteller	>> Bandai-Namco
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Ridge Racer 2** (91 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Asphalt Urban GT 2** (75 von 100 in Ausgabe 8)

3DS Ridge Racer 3D

Pro	+ rasantes Tempo + ordentliches Streckensortiment + griffiges Arcade-Fahrverhalten
Contra	– Karrierestruktur zäh – keine Online-Rennen – alternative Steuerung unbrauchbar

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

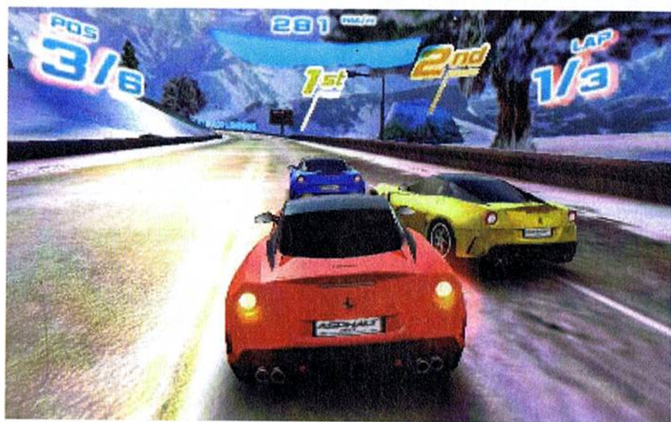
Sound: 7 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Kaum spielerischer Fortschritt, dafür Rasanz pur: Die Arcade-Flitzerei liefert schnörkellosen Vollgasspaß.

Asphalt 3D

Rennspiel >> Arcade



3DS Als Standbild sieht "Asphalt" fast besser aus als "Ridge Racer 3D" – aber in Bewegung nicht mehr.



Auf dem iPhone ist "Asphalt" das Maß aller Arcade-Raser, nun soll auch der 3DS erobert werden. Dafür greift Ubisoft tief in die Tasche, denn die rund 40 Fahrzeuge sind dank teurer Lizenzen allesamt echten Boliden nachempfunden. Sogar ein paar Motorräder haben sich ins Sortiment verirrt. Mit diesem Fuhrpark tretet Ihr auf 17 Pisten rund um die Welt zu verschiedenen Wettkämpfen an. Mal steht die Platzierung im Mittelpunkt, mal geht es um die Rundenzeit oder Ihr sammelt Driftpunkte. Rabiate Zeitgenossen wagen sich an Verfolgungsjagden – entweder seid Ihr auf der Flucht vor der Polizei oder Ihr sollt einen Rivalen einfangen.

Während der Fahrt sammelt Ihr Symbole, die Geld bringen oder Euren Nitrovorrat füllen, der jederzeit auf Knopfdruck für einen Temposchub sorgt. Vom Geld gönnt Ihr Euch Tuninghilfen oder verziert Euer Vehikel mit Lackpinseleien. Erstaunlich zurückhaltend ist der 3D-Effekt: Zwar erkennt Ihr Tiefen, doch selbst bei der Maximaleinstellung wirkt's spürbar weniger stark als beim Genre-Rivalen "Ridge Racer 3D". *us*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Gameloft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Asphalt Urban GT 2 (71 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Asphalt Urban GT 2 (75 von 100 in Ausgabe 7)



Ulrich Steppberger

5 von 10

"Diese Flitzer fahren in der zweiten Liga"

"Asphalt 3D" besitzt eine Menge lobenswerter Ansätze: Kurs- und Fahrzeuganzahl stimmen, Auto-Lizenzen sind mir sehr willkommen, im Karriermodus erwarten Euch abwechslungsreiche Aufgaben und an unterschiedlichen Rennmodi herrscht kein Mangel. Dies hilft jedoch begrenzt, wenn sich das Fahrverhalten der Boliden merkwürdig steif anfühlt und die Grafik vor allem in der Außenperspektive deutlich ruckelt. Genügsame Raser nehmen das vielleicht in Kauf, der Rest setzt sich lieber bei "Ridge Racer 3D" hinter das virtuelle Lenkrad.

3DS Asphalt 3D

Pro
- viele Kurse und Rennvarianten
- viele Lizenzfahrzeuge
- vernünftiger Karrieremodus

Contra
- Grafik nicht besonders fließend
- Fahrverhalten wenig dynamisch
- lange Ladezeiten

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 6, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Lieblose Raserei mit ordentlichem Umfang, aber mäßiger Technik – keine Konkurrenz für "Ridge Racer 3D".

Kampf der Giganten
Dinosaurier 3D

Action >> Beat'em-Up



3DS Wer hat den dickeren Schädel? Urzeitmonster duellieren sich mit Beiß- und Rammattacken, die Königsdisziplin ist aber der Ausweichschritt.

Die Urzeit nähert sich dem Ende, deshalb geht es bei Ubisofts "Dinosaurier 3D" darum, wer der Stärkere ist: Um die Welt von einer Clique übler Terrorechsen zu befreien, schlüpft Ihr ins Schuppenkostüm eines 'Räubers', 'Jägers' oder 'Verteidigers', um in effektgeladenen Duellen andere Reptilien zu verdreschen. Die Kämpfer der Vorzeit beherrschen blitzschnelle Schnappangriffe, Ausweichmanöver und Rammattacken. Je nach Saurier – von trägen Triceratops-Brocken bis zu Winzlingen wie dem Troodon – braucht Ihr unterschiedliche Taktikten, um den Gegner aus dem Ring bzw. vom Felsplateau zu schubsen. Danach wird der Besiegte gefilzt: Schuppige Rüstungs-Upgrades oder stachlige Hörner für eine Schadenserhöhung werden in drei Ausrüstungs-Slots verstaut und machen Euren Urzeitrabauken fit für die nächste Auseinandersetzung.

Zwischen den Kämpfen steht geradliniges Gelatsche durch die Urzeit auf dem Programm – das Dinolein stapft durch Dschungelpassagen, Höhlen, Wüste und gigantische Skelett-Parcours. Nur dann und wann lädt eine Abzweigung zur eingehenderen Erkundung des Szenarios ein, die meisten Extras liegen jedoch so offensichtlich auf der zentralen Marschroute platziert, dass Ihr förmlich darüber stolpert. *rb*

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Kampf der Giganten: Dinosaurier (nicht getestet)



Robert Bannert

8 von 10

"Die Urzeitviecher beeindrucken gewaltig"

Ähnlich wie das iPhone-Gemetzel "Infinity Blade" setzen die Ubisoft-Giganten auf Effekthascherei. Wie in einem plumpen 3D-Blockbuster brüllt man Euch urgewaltig an und reckt die schuppigen Extremitäten aggressiv aus dem Display. Tiefenwirkung und Plastizität sind enorm, die Inszenierung der gut animierten Terrorechsen und ihrer Welt pompös. Obwohl die Duelle an sich primitiv ausfallen, entfalten sie schnell Suchtwirkung, denn die visuelle Verlockung ist einfach zu groß – und immerhin gehen die Scharmützel angenehm locker von der Hand.

3DS Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D

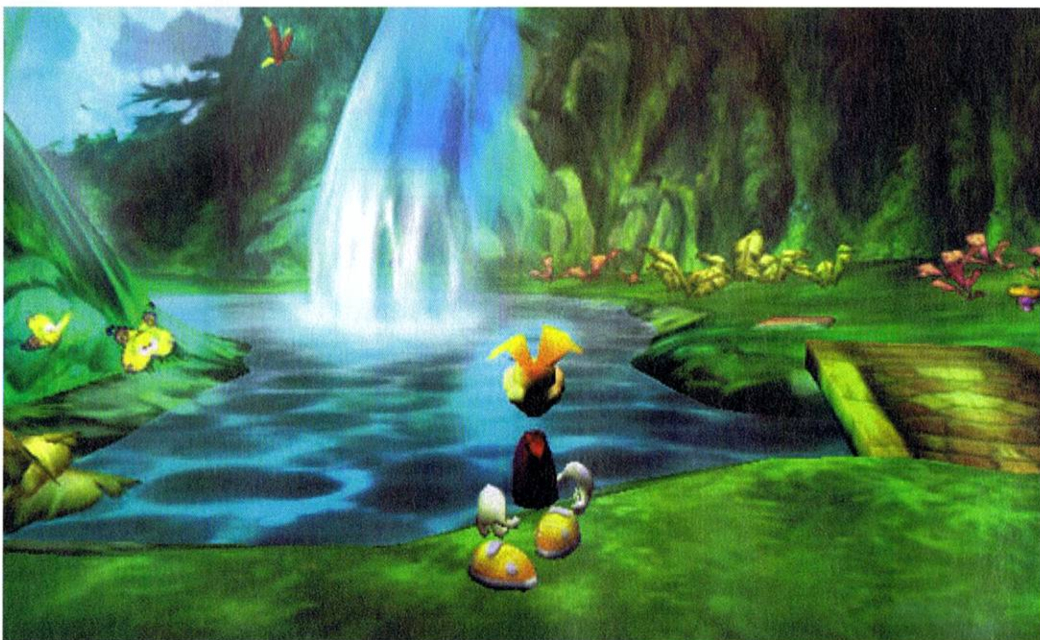
Pro
- tolles Urzeit-Feeling
- eindrucksvolle 3D-Grafik
- eingängiges und herrlich flottes Kampfsystem

Contra
- Ausrüstungsmenü zu klein
- außer Kämpfen kaum was zu tun

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Spielerisch simple, aber motivierende Dino-Keilerei, die von toller Optik und fantastischen 3D-Effekten lebt.



3DS Auf der grünen Wiese flattern zahlreiche 2D-Objekte umher. Wenn diese in den Vordergrund kommen, wird das Geschehen schon mal unübersichtlich – hier hätte man das Spiel besser für die 3D-Darstellung optimieren können.

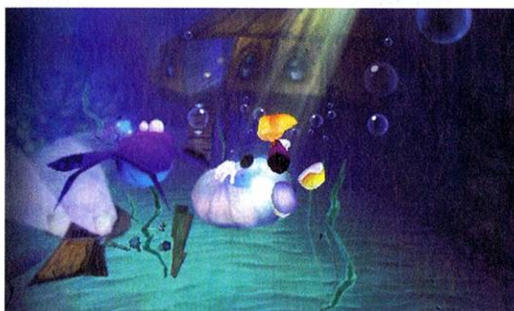
Rayman 3D

Reaktion >> Jump'n'Run

In Raymans bunter Welt gibt es Ärger: Fiese Robo-Piraten aus dem Weltraum sind eingefallen, haben die Bewohner festgesetzt und den gliederlosen Helden all seiner Kräfte beraubt. Doch mit Hilfe von Kumpel Globox gelingt Rayman die Flucht aus dem Mutterschiff der Invasoren – schnurstracks macht er sich auf die Suche nach der Fee Ly, die ihm helfen soll, seine Fähigkeiten wieder zu erlangen.

Das kommt Euch bekannt vor? Richtig, denn Ubisoft wärmt zum 3DS-Start erneut die zweite "Rayman"-Episode auf, die seit 1999 für Furore sorgt. DS-Spieler erleben sogar ein besonderes Déja Vu: Bereits zum Start des originalen Nintendo DS preschte Ubisoft mit einer Konvertierung von "Rayman 2" vor. Damals litt die Umsetzung unter mäßiger Grafik und mangels Analogstick an einer fummligen Steuerung. Das ist bei der 3DS-Version zum Glück anders: "Rayman 3D" orientiert sich an der Dreamcast-Fassung, der technisch besten Variante des Spiels. Allerdings ist die Grafik von "Rayman 3D" nicht so ruckfrei, wie man es auf der neuen Hardware eigentlich erwarten sollte – die Bewegungen wirken manchmal wenig geschmeidig. Auch vom 3D-Effekt profitiert das Spiel nicht wirklich: Oft flattern Objekte im Vordergrund herum und die Kamera ist zu nah am Geschehen, als dass die Plastizität richtig zur Geltung käme.

Andere Aspekte überzeugen weit mehr: Auf dem 3DS steuert Ihr Rayman sauber und problemlos mit der Analogscheibe, die Kamera richtet Ihr per Schultertaste hinter dem Helden aus oder dreht sie mit dem Steuerkreuz in die gewünschte Richtung. Das klappt nicht immer optimal, aber meist ist die Übersicht gewahrt. Spielerisch folgt "Rayman 3D" den etablierten 3D-Hüpfer-Konventionen: Anfangs kann Euer Held springen, kleine Energiegeschosse abfeuern und per Haar-Helikopter seinen Fall bremsen; im Verlauf des Abenteuers lernt Ihr nützliche Fähigkeiten wie eine Auflade-Attacke oder ein Schwung-Manöver. Bei Kämpfen gegen fiese Robo-Piraten hilft das Lock-On-Feature: So behaltet Ihr den Gegner stets im Fokus und könnt flink ausweichen. Beim Erforschen der umfangreichen und in sich abgeschlossenen Levels sammelt Ihr insgesamt 1.000 leuchtende Lums; sie gewähren Euch Zugang zu weiteren Levels. *tn*



3DS Kein 3D-Hüpfer ohne Tauch-Passage: Unter Wasser kommt der Tiefen-Effekt ganz hübsch rüber.



3DS In den Kämpfen hilft der Lock-On-Mechanismus, mit dem Ihr die Gegner anvisiert und stets im Ziel behaltet.

Thomas Nickel 6 von 10

"Rayman hüpft in 3D nur durchwachsen"

"Rayman 2" war seinerzeit ein tolles Jump'n'Run. Insofern hätte ich mir mehr erwartet als dieses unsaubere Update. Grafisch wirkt das Spiel zwar keinesfalls abschreckend, aber durch den Einsatz simpler Textur-Tapeten altbacken – sicher kein visueller Vorzeigetitel für den 3DS. Hier musste es wohl ziemlich schnell gehen, damit "Rayman 3D" zum Hardware-Start fertig ist. Für eine gute Wertung reicht es aber trotz der Schwächen: Die Szenarien sind liebevoll gestaltet, abwechslungsreich und voller sympathischer Kreaturen. Nicht zu vergessen die Steuerung, die sich dank Analogscheibe gut anfühlt. Eine Frage bleibt aber: Warum schon wieder eine Umsetzung von "Rayman 2" und kein Revival des exzellenten dritten Teils?

Martin Gaksch 6 von 10

"Gutes Spiel, schwache Umsetzung"

Das ist mir zu einfach: Wenn schon ein altes Spiel für ein neues Handheld aufbereiten, dann vernünftig, und nicht husch-husch. Die spielerischen Tugenden blieben zwar erhalten (gutes Level-Design, umfangreich, motivierend), aber das alles gab's 1999 auch schon. Und der Effekt ist hier eher nervig als erfreulich. Wer auf klassische 3D-Hüpfspiele steht und einem Retro-Flash nicht abgeneigt ist, darf zugreifen. Seid Ihr auf der Suche nach technisch hochkarätigen, modernen Games, lasst "Rayman" besser im Regal liegen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	**Jak and Daxter: The lost Frontier** (nicht getestet)
DS	**Rayman DS** (nicht getestet)

3DS Rayman 3D

Pro
- sympathische Figuren
- griffige Steuerung
- ordentlicher Umfang

Contra
- weder hübsch noch detailliert
- ab und zu ruckelt die Grafik
- 3D-Effekte irritieren mitunter

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

Lieblose Neuauflage eines Hüpfspiel-Klassikers, der sich durch Umfang und Level-Design auszeichnet.



3DS Greift Ihr den Gegner innerhalb dessen Reichweite an, erwidert der Schurke Eure Attacke mit einem Kontermanöver – das Stellungsspiel ist bei "Shadow Wars" von großer Bedeutung.

Shadow Wars Ghost Recon

Denken >> Runden-Strategie

Für das 3DS-Debüt der "Ghost Recon"-Serie überrascht Ubisoft mit einem Genre-Wechsel. Anstatt erneut ein Experten-Team in einem teambasierten Taktik-Shooter durch komplexe Ego-Szenarien zu lenken, befehligt Ihr Eure Spezialistentruppe aus der taktischen Vogelperspektive in einem rundenbasierten Strategiespiel. Dafür besorgten sich die Entwickler aus dem bulgarischen Sofia die fachkundige Hilfe der britischen Designer-Legende Julian Gollop ("X-Com"-Serie).

Inhaltlich erwartet Euch klassische Thriller-Kost aus der Feder von Bestseller-Autor Tom Clancy: Auf der einen Seite steht ein amerikanisches Elite-Einsatzteam, das sich im Feindesland wiederfindet, auf der Gegenseite bekommt Ihr es mit ultranationalistischen russischen Generälen zu tun, die Terroranschläge planen, um ein neues russisches Reich zu errichten – kennt man ja. Der Plot wird größtenteils in Text-Dialogen erzählt, gelegentlich gibt es eine dreidimensionale Zwischensequenz.

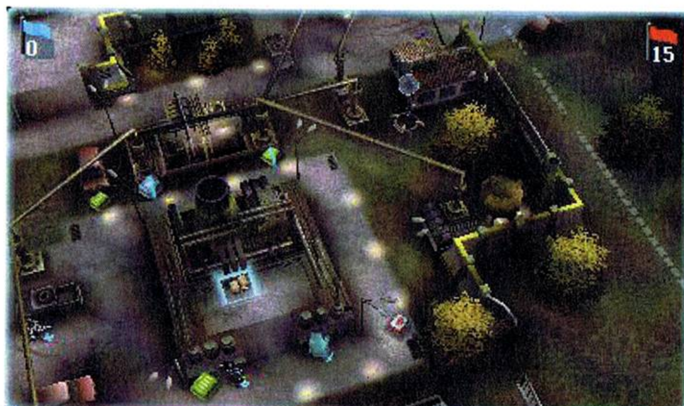
In 37 Story-Missionen dirigiert Ihr Euer bis zu sechs Mann starkes Ghost-Squad. Ihr könnt mit jeder Einheit einen Zug ausführen (Bewegung und eine Aktion), dann ist die Feindesschar an der Reihe. Dabei haben Eure Einheiten verschiedene Talente: Der Sniper ist auf große Distanz tödlich, aber im Nahkampf sehr empfindlich, der Doc flickt verletzte Mitstreiter wieder zusammen oder verhilft per Stim-Kit anderen Kämpfern zu einer weiteren Aktion.

Durch den Fokus auf Fernkampf ist die Aufstellung Eures Teams sehr wichtig: Greift Ihr einen Gegner an und andere Mitstreiter sind in Reichweite, dann unterstützen diese Eure Attacke und sorgen so für größeren Schaden – gute Teamworker sind gegenüber verbissenen Einzelkämpfern klar im Vorteil. Während der Missionen müsst Ihr stets auf Zack sein, da sich das Missionsziel mitunter ändert: So wird aus einer simplen Rettungs-Mission schon mal ein schwieriger Seach&Destroy-Einsatz, bei dem Ihr Euch weit ins gegnerische Gebiet vorwagen müsst.

Vor Missionsbeginnn wählt Ihr einen Schwierigkeitsgrad; je höher der ausfällt, desto größer die Belohnung am Ende. Mit verdienten Orden steigert Ihr die Skills oder Charakterwerte Eurer Ghosts. Neben den regulären Missionen könnt Ihr auch mit nur einem Handheld gegen einen weiteren Spieler antreten und 20 knifflige Bonusaufträge freischalten. *tn*



3DS Unten seht Ihr entweder eine Karte oder Truppeninformationen.



3DS Der 3D-Effekt ist hier nebensächlich – Schluchten führen in die Tiefe, Bäume ragen aus dem Bild heraus. Schaltet Ihr ihn aus, wirkt die Grafik eher karg.

Thomas Nickel
8 von 10
"Überraschender Genre-Wechsel"

Ganz schön durchdacht, das erste taktische "Ghost Recon"! Nach der komplexen Charakterverwaltung bei "Tactics Ogre" auf der PSP wirkt dieser 3DS-Titel zwar manchmal etwas simpel, Motivation und Spielspaß leiden darunter aber nicht. Klar, von ein paar kosmetischen Elementen einmal abgesehen ist die 3D-Grafik hier reiner Selbstzweck, aber daraus sollte man dem Spiel keinen Strick drehen. Mit seiner geschickten Handhabung und den meist aufgeräumten Menüs ist die Bedienung schnell verinnerlicht, die dynamisch wechselnden Siegesbedingungen halten Euch während der zahlreichen Missionen stets auf Trab. Lediglich etwas mehr Flexibilität bei den Zügen wäre willkommen: Ihr könnt nicht erst agieren und Euch danach bewegen – führt Ihr eine Aktion aus, dann verfallen automatisch Eure Züge.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Ubisoft Sofia, Bulgarien
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Tactics Ogre: Let Us Cling Together** (92 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Advance Wars: Dark Conflict** (88 von 100 in Ausgabe 11)

3DS Ghost Recon: Shadow Wars

Pro
- Steuerung und Menüs durchdacht
- abwechslungsreiche Kampfeinsätze
- viele Story- und Bonusmissionen

Contra
- taktisch etwas unflexibel
- lasche Soundeffekte
- 3D ohne Bedeutung

Multiplayer 7 von 10
1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 5 von 10
Sound 7 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

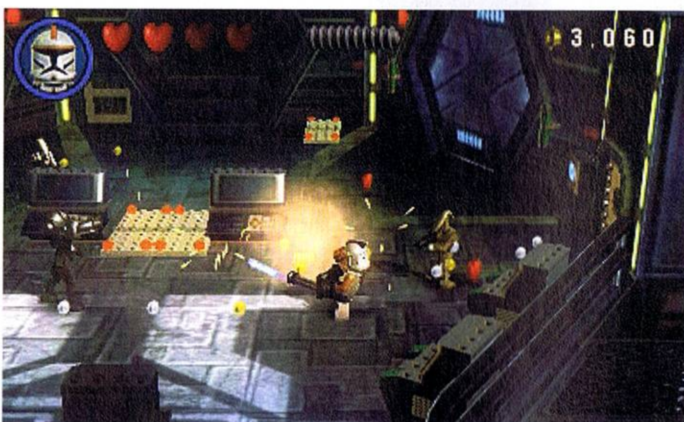
Grafisch unspektakulär, aber taktisch knackig: Die komplexe Tom-Clancy-Strategie ist ein Fall für Denker.

The Clone Wars
Lego Star Wars 3

Abenteuer >> Action-Adventure

Spielerisch gleicht die 3DS-Version denen für PSP und DS wie ein Ei dem anderen (Test auf Seite 46). Allerdings profitieren die Klonkrieg-Abenteuer hier vom 3D-Effekt, der in kaum einem anderen bislang erhältlichen Titel so dynamisch eingesetzt wird: Im fliegenden Wechsel nahen Drohnen aus der Bildtiefe, Schüsse und Raumschiffe pfeifen mit originalgetreuen Soundeffekten an Euch vorbei, während Ihr über die durchweg sehenswerte Plastizität der Kunststoffwelt staunt.

Inhaltlich hält sich "Lego Star Wars 3" aber mit Neuerungen zurück. In 13 recht langen Abschnitten zerstört Ihr alles, was nicht niet- und nagelfest ist, baut Objekte zusammen, um den Weg zu ebnen und sammelt Legosteine, mit denen Ihr allerhand Extras freischaltet. Dabei ist erneut die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten Eurer Helden erforderlich, die mal Bomben aktivieren, präzise zielen, besonders hoch springen oder in Minispielen Türen knacken. *mh*



3DS Frische Waffen im bekannten Spielgewand: Mit der schweren Plasmakanone mäht Ihr Feinde weg wie nichts, zudem bombt dieser Klonkrieger neue Wege frei.

Michael Herde
7 von 10
"Spielerisch routiniert, aber packend präsentiert"

Die bewährte Formel früherer Legospiele funktioniert auch hier, allerdings geht ihr mittlerweile die Luft aus. Weil ich kein Fan der Serienvorlage bin, kann ich der Handlung nicht folgen und mir fehlt der Bezug zum Geschehen - im Spiel selbst kommt nur wenig davon rüber. Somit spule ich das Standardprogramm aus Lichtschwertkämpfen, Blastergefechten, vereinzelten Weltraumausflügen und Steinchensammeln routiniert herunter. Bei der Stange hält mich aber der hervorragende Einsatz des 3D-Effektes und eine Grafik, die spürbar besser als auf PSP aussieht.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Lego Batman** (80 von 100 in Ausgabe 13)
DS	**Lego Star Wars: Die komplette Saga** (74 von 100 in Ausgabe 10)

3DS Lego Star Wars 3: The Clone Wars

Pro
- spektakuläre 3D-Effekte
- gewohnt viele Geheimnisse...

Contra
- ...aber nur wenig Abwechslung
- unfaire Kampfsituationen
- überflüssiger Touchscreen-Einsatz
- Handlung kaum verständlich

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Eindrucksvoll präsentierte Adaption der TV-Serie ohne spielerische Neuerungen - Fans der Vorlage wird es gefallen.

Puzzle Bobble Universe

Denken >> Knobelspiel

Seit der erste "Puzzle Bobble"-Knobelspaß 1994 in die Spielhalle kam, erschienen über 30 Nachfolger und Umsetzungen - für fast alle Konsolen und Handhelds. Die "Universe"-Episode zählt leider zu den schwächsten Vertretern - hier wollte der Hersteller zum 3DS-Release wohl unbedingt einen Titel am Start haben. Woran liegt's? Nicht am zeitlos spaßigen Spielprinzip: Ihr schießt nach wie vor bunte Blasen von unten nach oben. Wenn sich drei oder mehr gleichfarbige Kugeln berühren, so platzen sie und verschwinden. Wunderbar für Euch, denn Ihr müsst verhindern, dass die bunten Bälle nach unten wandern und eine Linie überqueren. Leider gibt's auf dem 3DS-Modul nur zwei Spielmodi: In den Herausforderungen ballert Ihr mit oder ohne Zeitlimit auf die Kugeln, setzt ein paar Gimmick-Blasen ein und klettert in der Bestenliste nach oben. Im Story-Modus absolviert Ihr je zehn spielerisch monotone Level und stellt Euch dann einem lachhaften Boss. Der wenig räumliche 3D-Effekt passt zum billig wirkenden Gesamtpaket. *ms*



3DS Spezialblase in Aktion: Wenn sich in der Abschussvorrichtung eine Laserblase befindet, dann könnt Ihr den gesamten (weißlichen) Winkel von Kugeln befreien.

Matthias Schmid
5 von 10
"Kein schlechtes Spiel, aber so überlüssig"

Vom immer noch launigen Grundprinzip des taktischen Blasen-Ballerns abgesehen ist "Puzzle Bobble Universe" ein Sammelsurium der Fehlentscheidungen. Wo ist der Mehrspieler-Modus? Warum kann ich nicht wie bei der DS-Episode mit dem Stylus spielen? Weshalb bietet der Herausforderungs-Modus eine Highscore-Liste, aber keine Möglichkeit, meinen Namen einzugeben? Warum sieht der 3D-Effekt nicht wenigstens superflashig dreidimensional aus, wenn die Entwickler schon auf spielerischer Seite keine Ideen hatten? Fragen über Fragen...

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Arika, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 22. April

USK 0

Alternativen

PSP	**Lumines 2** (84 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Tetris DS** (88 von 100 in Ausgabe 4)

3DS Puzzle Bobble Universe

Pro
- unverwüstlich gutes Prinzip
- neue Spezial- und Gimmick-Blasen
- niedliche Charaktere

Contra
- ideenlose Story-Modus-Level
- kein Mehrspieler-Modus
- schwacher 3D-Effekt

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Hingeschluderte Neuauflage eines Knobelklassikers - ohne Multiplayer-Modus, ohne 3D-Mehrwert.

So werten die Experten!

Test >>

Der Software-Check

Willkommen zum neuen Test-Teil der *Mobile Gamer*. Im Vergleich zu den früheren Ausgaben haben wir hier ein wenig aufgeräumt und ausgebaut; einerseits werden wir nun der neuen Software-Vielfalt jenseits klassischer Videospiele gerecht (Stichwort Familie) und widmen uns andererseits verstärkt den exklusiven Downloads. Dies alles fand zwar auch früher statt, jedoch an unterschiedlichen Stellen im Heft. Hiermit fügen wir zusammen, was zusammen gehört - alle Tests für alle Systeme am Stück. Insofern ergibt sich eine neue Unterteilung der Test-Rubrik in GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD.

Der Wertungskasten

FAMILIE & DOWNLOAD

DS	Name des getesteten Spiels
Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Team M! GAMES
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

GAMER

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>> Team M! GAMES
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Tolles Spiel (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Nicht so tolles Spiel (65 von 100 Ausgabe 1)

PSP Name des getesteten Spiels

Pro	+ einzigartige Atmosphäre
	+ rockiger Soundtrack
	+ riesiger Level-Umfang
Contra	- ewig viel Lauferei
	- wenig konkrete Lösungshinweise
	- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, ruckfrei und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?





Spielspaß
...für GAMER: Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).
...für FAMILIE und DOWNLOAD: Hier greifen wir bei der Wertung auf ein Zehnersystem zurück, das wir bei diesen Titeln für sachdienlicher halten. Beurteilt wird auch hier die Gesamtkomposition mit all ihren Aspekten. Den 'Gold-Award' gibt's ab 9 Punkten, der ultimative 'Platin-Award" wird bei 10 Punkten verliehen.

Das Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Pilotwings Resort (DS)
Super Stardust Portable (PSP)
Angry Birds (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Kingdom Hearts Re:coded (DS)
Monster Hunter Freedom Unite (PSP)
Game Dev Story (iPhone)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Nintendogs & Cats (3DS)
Pokémon: Weiße Edition (DS)
Final Fantasy (iPhone)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Rabbids 3D (3DS)
Super Street Fighter 4 (3DS)
The 3rd Birthday (PSP)



Tobias Kujawa
Spielt zurzeit:
PES 2011 3D (3DS)
WWE All Stars (PSP)
Inazuma Eleven (DS)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Rabbids 3D (3DS)
Sneaky Snakes (Game Boy)
Splinter Cell 3D (3DS)



Thomas Nickel
Spielt zurzeit:
Tactics Ogre (PSP)
Pilotwings Resort (3DS)
Dragon Quest 6 (DS)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Ghost Trick: Phantom-Detektiv (DS)
Ridge Racer 3D (3DS)
Nintendogs & Cats (3DS)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
Super Street Fighter 4 (3DS)
Klonoa: Empire of Dreams (GBA)

Die Genres

Wir unterteilen das Software-Angebot in drei Bereiche. Die typischen Spiele, im Handel auf UMD oder Modul erhältlich, werden in bewährter Form im GAMER-Teil besprochen. Programme, die landläufig als 'Casual Games', 'Spiele für alle' oder 'Edutainment' bezeichnet werden, landen in unserer Rubrik FAMILIE. Auch diese Titel könnt Ihr im klassischen Einzelhandel kaufen. Software, die ausschließlich als DOWNLOAD erhältlich ist, findet sich in der gleichnamigen Rubrik wieder. Hier sondieren wir neben meist preiswerten PSP- und (3)DS-Games auch die interessantesten Titel für iPhone und andere Smartphones. Diese drei Bereiche sind wiederum in Genres unterteilt, die wir Euch nun in Kürze vorstellen.

GAMER

RENNSPIEL • Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht: Simulation, Arcade-Feeling, Fun-Racer oder Karambolage-Action.

DENKEN • Vom anspruchsvollen Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

REAKTION • In erster Linie klassische Jump'n'Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

SPORT • Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

ACTION • Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

ABENTEUER • Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures - wenn Ballern & Co. die zweite Geige spielen und die Story in den Mittelpunkt rückt.

FAMILIE

MEINE BILDUNG • Die Wissensvermittlung steht im Vordergrund - u.a. Sprachen lernen, schulische Leistungen, Ernährung oder Etikette verbessern.

MEIN VERSTAND • Alles, was die grauen Zellen auf Vordermann bringt: Gehirn-Jogging in vielen Variationen, klassische Brettspiele, Quiz & Co.

MEIN LEBEN • Ich wär' so gerne... Lebt Eure Träume auf dem Handheld aus: Modestyling, Tierpflege, Dating-Simulation und mehr.

DOWNLOAD

PSP • Exklusive Download-Spiele, ob kurz oder lang, billig oder teuer, werden hier getestet. Auch PS1-Klassiker kommen auf den Prüfstand.

DSi / 3DS • Nintendos Download-Shop bedient nun auch Handheld-Kunden - die interessantesten Spiele im Kreuzfeuer der Kritiker.

SMARTPHONES • Auch die mobilen Alleskönnern sind einem Spielchen nicht abgeneigt. Unsere Auswahl zeigt die spannendsten Neuheiten aus dem AppStore für iPhone und iPod sowie neue Games für das Android-Betriebssystem und Windows Phone.

Einleitung >>

Vorfahrt für Videospiele

Herzlich willkommen auf unserem Test-Parcours, dem Herz der *Mobile Gamer*. Diese Rubrik setzt sich aus den drei Sektionen GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD zusammen (auch an der Leseführung oben rechts zu erkennen). Unter GAMER vereinen wir die klassischen Videospiele, wie Ihr sie aus dem bisherigen Testteil dieser Zeitschrift kennt. Unterteilt in die sechs Hauptgenres Rennspiel, Denken, Reaktion, Sport, Action und Abenteuer besprechen wir auf den folgenden 35 Seiten alle Games, für die sich der typische Zocker interessieren könnte – und die auf physischen Datenträgern (also Modul oder Disc) mit Anleitung und Verpackung erhältlich sind. Auch unser engmaschiges Wertungssystem, das einem Titel 0 bis 100 Spielspaß-Pünktchen zuteilt, bleibt erhalten.

Etwas später im Heft folgen die sogenannten 'Casual Games' (bei uns liebevoll unter der Überschrift FAMILIE zusammengefasst); hier stehen statt klassischer Gamer-Tugenden andere Features im Mittelpunkt. Diese Titel wurden bislang im Aktuell-Teil der *Mobile Gamer* besprochen, sind nun aber in der Test-Rubrik heimisch. Zu Recht, denn auch diese Programme werden von uns intensiv gespielt und kompetent bewertet.

Zum Abschluss der Test-Rubrik widmen wir uns den exklusiven DOWNLOAD-Spielen, für die zwingend ein Online-Zugang nötig ist. Hier blicken wir über den Horizont der DS- und PSP-Spiele hinaus und analysieren zudem unterhaltsame Smartphone-Apps. Mehr dazu lest Ihr in den Einleitungs-Kolumnen der jeweiligen Sektionen auf den Seiten 60 (FAMILIE) und 68 (DOWNLOAD). Bitte beachtet, dass wir in diesen beiden Bereichen ein anderes, reduziertes Bewertungssystem anwenden, das 'nur' 1 bis 10 Punkte vergibt.

Aber alles mit der Ruhe: Jetzt erstmal viel Vergnügen beim Lesen, Schmökern und natürlich Spielen – möge der Highscore mit Euch sein.



PSP Bei diesem Brocken geht Ihr besser in Deckung: Beharkt zuerst die Beine des Monsters, nehmt dann seinen Kopf ins Visier und wechselt zu einem Soldaten, der hinter ihm auf einer Brüstung steht – nur so könnt Ihr seine verwundbare Stelle treffen.

The 3rd Birthday

Action >> Third-Person-Shooter

Third-Person-Shooter sind nicht unbedingt das Vorzeige-Genre japanischer Entwickler – entsprechend groß war die Skepsis, als Square-Enix den inoffiziellen Nachfolger von "Parasite Eve" (siehe Kasten) ein ebensolchen ankündigte. Doch das Ergebnis ist nicht nur ein sauberes Actionspiel mit innovativen Ideen, "The 3rd Birthday" bekam firmentypisch ein paar spannende Rollenspiel-Elemente implementiert – bei Square-Enix gehören die einfach zum guten Ton.

Die Handlung des aufwändig inszenierten Abenteuers spielt in naher Zukunft. Eine ebenso geheimnisvolle wie tödliche Lebensform ist im Begriff, die USA vollständig zu überrennen. Die seltsamen Wesen werden als 'Twisted' bezeichnet und tauchten erstmals Weihnachten 2013 auf. Ein Jahr später treffen wir Aya Brea: Die Heldin der beiden Vorgänger im Geiste leidet unter Amnesie, hat aber eine ungewöhnliche Fähigkeit entwickelt. Per Overdive kann sie ihr Bewusstsein in die Vergangenheit schicken und dort die Kontrolle über einzelne Personen übernehmen. Diese Fähigkeit ist der Schlüssel zum Sieg gegen die Twisted – so wird Aya immer wieder zu entscheidenden Schlachten gegen die Monster geschickt, um die Vergangenheit zu ändern.

Körpertausch gewünscht

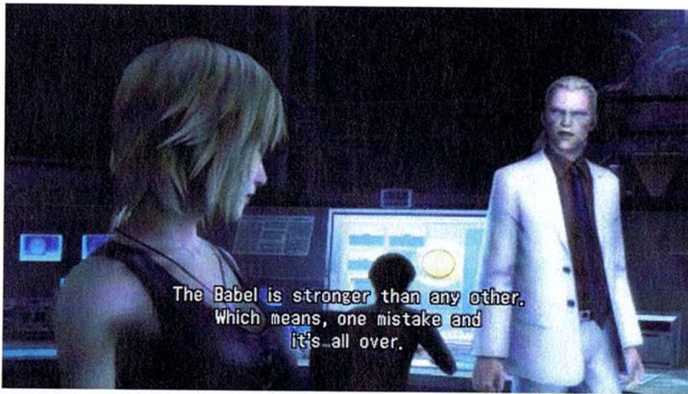
Übernimmt sie einen beliebigen Soldaten, so seht Ihr diesen als Aya; er steht mit seinem kompletten Arsenal unter ihrer Kontrolle. Per L-Taste geht Ihr in den Zielmodus, per R-Taste feuert Ihr die Waffe. Dabei setzt das Spiel in erster Linie auf zuverlässiges Auto-Aiming, Ihr müsst Eure Gegner nicht manuell anvisieren. Einfach ist "The 3rd Birthday" deswegen

Thomas Nickel
8 von 10
"Spannender Shooter-Thriller-Rollenspiel-Mix"

Die "Parasite Eve"-Reihe ist seit jeher bekannt für ihre fein erzählten und spannenden Plots – da macht auch dieser PSP-Ableger keine Ausnahme. Aya ist eine angenehm starke Heldin und Ihr brennt darauf zu erfahren, was es mit ihr und den Twisted auf sich hat. Auch die Spielbarkeit kann mithalten: Die Steuerung ist schnell, die Action fühlt sich gut an und durch die häufigen Wirtswechsel fehlt es nicht an Dynamik. Der Umfang ist zwar nicht allzu üppig ausgefallen, dafür werdet Ihr mit spannenden Umgebungen, tollen Plot-Twists und furiosen, taktischen Bosskämpfen bestens unterhalten. Etwas sauer stößt mir der übertriebene 'Fan-Service' auf: Eine Duschszene hier, diverse Fetisch-Outfits da und zerrissene Kleidung dort – hat das eine starke Frau wie Aya Brea wirklich nötig?



PSP Das gelbe Dreieck zeigt an, dass Aya den Gegner nun per Overdive von innen zerstören kann. Das sorgt für satten Schaden und wertvolle Monster-DNA



PSP Besprechung zwischen zwei Missionen: Aya traut ihren Vorgesetzten ebenso wenig über den Weg wie diese ihr. Trotzdem ist sie die einzige Hoffnung auf den Sieg.



PSP Aya trägt maximal vier Waffen mit sich herum wechselt diese jederzeit. Es gibt Pistolen, Gewehre, automatische Waffen, Sniper-Rifles und sogar Raketenwerfer.

aber noch lange nicht, dafür sorgen schon die weiteren Einsatzgebiete des Overdive.

Befinden sich andere Personen in der Nähe, kann Aya beliebig oft den Körper wechseln. Das ist aus verschiedenen Gründen sinnvoll: Zum einen verlasst Ihr angeschlagene Hüllen und übernehmt einen fitten, unverletzten Soldaten. Auf diese Art kommt Ihr auch in den Genuss einiger extra-durchschlagender Waffen. Zum anderen ist der schnelle Wechsel zwischen zwei 'Wirten' in den knackigen Bosskämpfen unabdingbar. Oft müsst Ihr den Gegner von der einen Seite schwächen, um dann von einer anderen Position aus dessen verwundbaren Punkt ins Visier zu nehmen - nur wer schnell und überlegt von Körper zu Körper springt, hat hier eine Chance.

Der Feind als Freund

Ihr könnt sogar in die Haut Eurer Gegner schlüpfen. Die lassen sich zwar nicht kontrollieren, Ihr fügt ihnen so aber kolossalen Schaden zu. Zwar zehren diese Aktionen auch etwas an Ayas Kondition, aber nur so bekommt Ihr manches XXL-Monster klein und erhaltet begehrte DNA-Sequenzen. Mit denen kann Aya an bestimmten Terminals an ihrem Erbgut herumdoktern und sich spezielle Fähigkeiten aneignen.

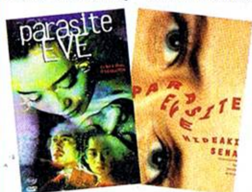
Leider wird das komplexe System im Spiel selbst nur unzureichend erklärt. Ähnliches gilt für das Aufrüsten und Wechseln von Waffen: Erfolgreiche Kämpfe belohnen Aya nicht nur mit den klassischen Erfahrungspunkten für Level-Aufstiege, sondern auch mit 'Battlepoints', die Ihr in neue, permanente Waffen und Upgrades investiert. Hier lohnt es sich, etwas zu experimentieren - bohrt Ihr Eure Aufrüstung ordentlich auf, habt Ihr es im Kampf gegen die Twisted ein ganzes Stück leichter.

Zwischen den Missionen folgt Ihr der Handlung um Aya, ihre Visionen und die Suche nach der Wahrheit - im Lauf des Spiels erwarten Euch ein paar feine Plot-Twists. Zum Glück bietet Euch das Spiel umfangreiche Datenbanken, in denen Ihr stets nachschlagen könnt, wann welches Ereignis stattfindet und wer genau die involvierten Personen sind. Schade nur, dass es dieses Mal nicht für deutsche Texte gereicht hat. *tn*

Parasite Eve >> Was ist das eigentlich?

Gut möglich, dass viele potenzielle "3rd Birthday"-Spieler gar nicht wissen, dass sie es hier mit dem dritten Teil oder zumindest dem Spin-Off einer recht prominenten Reihe zu tun haben. Das erste "Parasite Eve" erschien 1998 in Japan und den USA auf der PSone und wurde als 'Cinematic RPG' vermarktet. Die Geschichte um Aya Breas Kampf gegen mörderische Mitochondrien war vergleichsweise kurz, bestach aber mit fantastischer Inszenierung und einem innovativen Kampfsystem. Die auch in Europa erschienene Fortsetzung "Parasite Eve 2" war da weit konservativer und entpuppte sich als Survival-Horror-Spiel mit leichtem RPG-Einschlag - hoffen wir, dass die Titel noch als Download im Playstation Network erscheinen. Beide Spiele basieren übrigens lose auf dem japanischen Erfolgsroman "Parasite Eve" von Hideaki Sena und sind als Fortsetzung zu verstehen. Leider ist Senas "Parasite Eve" bisher nicht in Deutschland erhältlich, dafür gibt es den launigen Horror-Roman ebenso wie seine Verfilmung in englischer Übersetzung.







PSP Die komplexe DNA-Kombination will erst mal verstanden werden.

Wasser marsch!

Kurz vor dem Japan-Start von "The 3rd Birthday" wurde ein Riesenbuhei um die gerenderte Duschszene von Heldin Aya gemacht - was in jedem billigen Anime zum Standard-Repertoire gehört, ist bei Videospielen wohl doch etwas Besonderes. Dabei hat es hier Tradition: Immerhin frönt die aparte Heldin bereits zum zweiten Mal der öffentlichen Körperpflege. Schon in Teil 2 gönnte sie sich in der Mitte des Spiels eine ausgedehnte Render-Dusche. Bei "The 3rd Birthday" dürft Ihr die Duscherei sogar direkt aus dem Event-Log heraus starten: Chronische Guckspechte spielen dafür einfach 50-mal durch - und wenn ihr die Szene zehnmal gesehen habt, dürft Ihr sogar die Kameraposition ändern...



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Hexadrive, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich

PSP The 3rd Birthday

Pro
- grandiose Inszenierung
- runder Action-RPG-Mix
- spektakuläre Bosskämpfe
- dynamische Overdive-Funktion

Contra
- Menüs sehr unübersichtlich und kompliziert

Multi-player: nicht möglich



Grafik: 9 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Überzeugend inszeniertes Actionspiel mit spannender Handlung, starker Heldin und etwas Rollenspiel-Einschlag.



PSP Dank Liberation-Leiste kann Aya kurz ihre schlummernden Kräfte entfesseln - sie glüht und schießt aus Energiepistolen.



PSP Haltet einen Gegner kurz im Ziel, um 'Crossfire' zu laden. Nun könnt Ihr die Kameraden auf das Monster feuern lassen.



PSP Finisher wie diesen Doppelangriff hängt Ihr an Kombo-Attacken: Je länger die Schlagfolge, desto wuchtiger ist anschließend der Finisher.



PSP Bei den Teamschlachten geht's schon mal drunter und drüber: Zum Glück behaltet Ihr die Übersicht, da Freunde mit Icons markiert werden.

Naruto: Kizuna Drive

Action >> Beat'em-Up

Ninja Naruto macht sich auf, die mehrschwänzigen Bestien zu bekämpfen: In 16 Story-Missionen erkundet Ihr Wälder, Ishikini-Wüste, Canyons und allerlei andere Schauplätze der Anime-Vorlage, um einer geheimnisvollen Entführung auf den Grund zu gehen. Dabei kämpft Ihr stets an der Seite von drei computergesteuerten Figuren, die im Lauf der Handlung wechseln. Insgesamt lassen sich 16 Figuren freischalten und zu einem Team arrangieren.

Richtig spannend wird die Sache, wenn Ihr die 60 Einsätze für den offenen Modus freispielt. So dürfen bis zu drei Freunde per Adhoc-Verbindung mitmischen. Bei den turbulenten Keilereien verprügelt Ihr Banditen, Wölfe und gigantische Obermotze mit Teamtaktik. Während ein Freund die teils monströsen Kontrahenten ablenkt, fallen Eure Kameraden dem Fiesling in den Rücken. Gekämpft wird mit Kombos und diversen Finishern, die Gegner benommen machen – dann startet Ihr den Teamangriff und streckt den Schurken per Reaktionstest gemeinsam nieder. Allerdings benötigt Ihr für die Finisher spirituelle Energie, die Ihr konzentrieren müsst: Passt auf, dass Euch die Feinde nicht auf dem falschen Fuß erwischen. Zum Glück gibt es auch Hindernisse wie Felsen und Karren, hinter denen Ihr Deckung suchen könnt.

Obendrein sammelt Ihr diverse Gegenstände, die sich taktisch einsetzen lassen. Ihr schleudert Shurikens und legt Sprengfallen, um die Gegner ins Verderben zu locken. Natürlich entdeckt Ihr auch die berühmten Schriftrollen, die Euch besonders spektakuläre Attacken ermöglichen. Erfreulicherweise könnt Ihr Euer Team im Lauf des Abenteuers entwickeln und mit verschiedenen Items bestücken; so stellt Ihr es auf jede Situation individuell ein.

Schön auch, dass sich die Figuren gegenseitig heilen können. Das klappt selbst im Einspieler-Modus prächtig, da Euch die Computerspieler stets hilfsbereit zur Seite stehen. Weniger praktisch ist das Fehlen eines Autofokus bei der Kamera – insofern geht's in den Arenaschlachten auch mal drunter und drüber, da sich die Perspektive mit den Schultertasten nur träge verändern lässt. Ihr dürft die Kamera aber zentrieren und Euch freilaufen, da die Umgebung recht geräumig ist.

Die Mehrspieler-Kompatibilität beschränkt sich auf bereits freigespielte Missionen; alle Teilnehmer richten sich nach dem Kumpel mit dem geringsten Fortschritt. *oe*

Die Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. Die deutsche Fassung hat deutsche Texte.



Oliver Ehrle
6 von 10
„Zu wenig Taktik, zu viel plumpes Haudrauf"

Mit der eigens inszenierten Handlung und den vielen Anime-Einspielungen präsentiert Bandai ein spannendes Ninja-Abenteuer, das Fans in seinen Bann zieht. Das Zusammenspiel klappt prima und die wechselbaren Charaktere sorgen für reichlich Abwechslung. Das Kampfsystem ist jedoch mit nur zwei Angriffstasten zu einfach geraten, über weite Strecken haut Ihr den Gegnern immer dieselbe Kombo um die Ohren. Im Gegensatz zu den Kameraden agieren viele Gegner plump und stecken einige Angriffe ohne Gegenwehr weg – erst wenn die Obermotze eingreifen, wird's taktischer. Unschön: Bei den Koop-Missionen stören zahlreiche Ladepausen und die Bewegungsfreiheit ist im Vergleich zu den Story-Einsätzen merkbar eingeschränkt.



PSP Reaktionstest: Bei den Teamangriffen müssen alle vier Freunde im richtigen Augenblick die Tasten drücken, um den Gegner hin und her zu schubsen.



PSP Für jede Mission die optimale Ausrüstung: Stellt Euer Team individuell zusammen und bestückt es mit Waffen.

Schwierigkeit >> leicht

Entwickler	>> Bandai, Japan
Hersteller	>> Bandai-Namco
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 3 (nicht getestet)
DS	Naruto: Ninja Council 3 (nicht getestet)

PSP Naruto: Kizuna Drive

Pro	16 entwickelbare Helden 60 Koop-Missionen massig Anime-Szenen
Contra	zu einfaches Kampfsystem teils schwache Gegner-Intelligenz keine deutsche Sprachausgabe

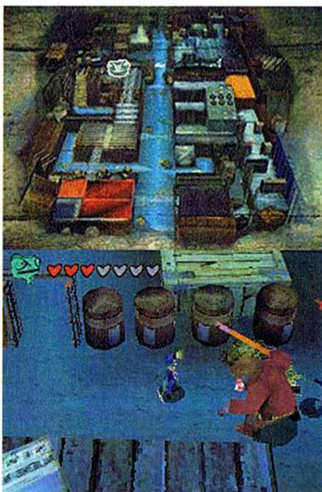
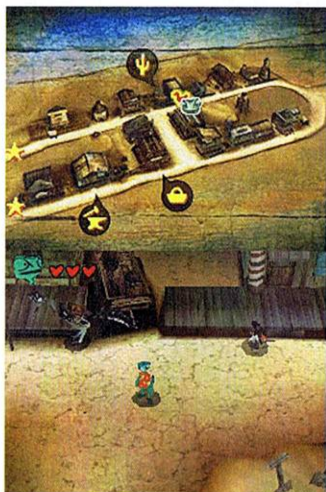
Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

68 von 100
SPIELSPASS

Turbulente Team-Kämpfe mit 16 Helden aus dem Anime. Leider mangelt es an Feind-Cleverness und Schlagvielfalt.

Rango

Action >> Action-Adventure

DS Als Goldgräber nimmt es Rango mit seiner Spitzhacke auch mit großen Gesellen auf (linkes Bild), im Hawaiihemd bleiben ihm nur seine flinken Füße und Fäuste.

Filmumsetzungen führen bei Spielern meist zu einem kritischen Stirnrunzeln. Den Programmen fehlt es oft an Tiefgang und man merkt, dass sie zeitig fertig werden mussten. "Rango" ist hier keine Ausnahme: Ihr schlüpft in die Rolle des titelgebenden Schauspieler-Chamäleons Rango, das in der Wild-West-Stadt Dirt als Sheriff für Recht und Ordnung sorgt.

Als in der Umgebung überall seltsame Metallfelsen auftauchen und der Bösewicht Bad Bill für Unruhe sorgt, müsst Ihr ihm das Handwerk legen. Rango schlüpft im Laufe des Abenteuers in viele Rollen, die ihm neue Talente bescheren. Als er selbst rennt Rango zwar besonders schnell, kann aber nur als Sheriff mit einer Erbsenpistole schießen oder als Duellant mit einem Degen fechten sowie zu einer eleganten Ausweichrolle ansetzen. Zudem schwingt Ihr als Goldgräber eine Spitzhacke und grabt Schätze aus.

Mit diesen frei wählbaren Fähigkeiten kämpft Ihr Euch durch Horden von Bösewichten und löst simple Schalterrätsel. Gesammeltes Gold und Abzeichen investiert Ihr in Upgrades für Eure Waffen und Spezialfähigkeiten. *tk*



Tobias Kujawa 5 von 10

„Seichte Wild-West-Ballerei"

Auf der Packungsrückseite heißt es: "Haue, trete, schneide und schieße dir deinen Weg durch winzige Umgebungen." Winzig sind die Levels jedoch nicht, oft muss man die Karte rauf- und runterrennen, um Schalter zu betätigen und Ereignisse auszulösen. Faire Rücksetzpunkte verhindern hier aber Frust, wenn man von plötzlich auftauchenden Gegnern zur Strecke gebracht wurde. Die verschiedenen Rollen sind ein nettes Gimmick, meist rennt man aber sowieso als Cowboy durch die Levels, weil er schießen kann. Alles sehr durchschnittlich.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Behaviour, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Oben** (nicht getestet)
DS	**Monsters vs. Aliens** (nicht getestet)

DS Rango

Pro
- vier verschiedene Rollen
- Upgrades für Fähigkeiten
- einige kreative Levels

Contra
- matschige Texturen
- Gegner bleiben an Kanten hängen
- eintöniger Spielablauf

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



50 von 100 SPIELSPASS

"Rango" verspricht Abwechslung, bietet aber nur Standard-Action ohne Tiefgang und Variation.



PSP Treffen der Generationen: Vaan aus "Final Fantasy 12" kommt Terra zu Hilfe, der Heldin der sechsten Episode. Die Zwischensequenzen sind sehenswert und professionell von den Originalsprechern vertont.



PSP Lightning und Gilgamesh zeigen, dass sie als Neulinge einiges auf dem Kasten haben.

[duodecim] Final Fantasy Dissidia 012



Action >> Beat'em-Up-Rollenspiel

Als mit "Dissidia: Final Fantasy" 2009 das erste Zusammentreffen von Helden und Schurken aus 25 Jahren "Final Fantasy" erschien, gab es viele Vergleiche mit Nintendos "Smash Bros."-Reihe. Am Ende hatten die beiden Titel aber spielerisch kaum etwas miteinander zu tun – und doch muss der Vergleich beim umständlich betitelten Nachfolger "Dissidia 012: [duodecim] Final Fantasy" wieder herhalten. Nicht, weil sich der spielerisch den Smash-Brüdern angenähert hätte, sondern weil Square-Enix ein derartig umfangreiches Feature-Paket schnürt, dass es sich nicht vor der ähnlich vollgepackten "Smash"-Episode für den Wii verstecken muss.

Neben dem langen Story- und einem Arcade-Modus könnt Ihr in einem Editor eigene Szenarien und Herausforderungen erstellen. Ihr rüstet Eure Figuren wie in einem Rollenspiel auf und spielt zahllose neue Outfits frei. Selbst die Story des Erstlings kann nochmal nachgespielt werden, über das 'Mognet' verschickt und empfangt Ihr Nachrichten – bis Ihr alle freischaltbaren Neuheiten entdeckt und ausprobiert habt, wird eine Menge Zeit ins Land gehen.

Epische Geschichten

Zentrales Element ist der Story-Modus. In "duodecim" (Lateinisch für zwölf) geht es um den Zoff zwischen der netten Göttin Cosmos und dem weniger sympathischen Gott Chaos. Während dieser Bösewichte wie Sephiroth, Kefka, Exdeath und Garland in den Kampf schickt, holt sich Cosmos Hilfe strahlender Helden vom Format eines Cloud Strife, Cecil Harvey und Zidane Tribal. Gemeinsam mit den Neuzugängen (siehe Kasten) kommen 30 Kämpfer zusammen.

Anstatt sich auf das normale Beat'em-Up-Format zu verlassen, hat Square-Enix einen eigenen Mix aus Rollen- und Actionspiel ausgeklügelt. Im Kampf gilt es Lebensenergie und Bravery Points



Thomas Nickel

9 von 10

"Fantastisches Prügeln nicht nur für Fans"

Der erste Eindruck ist schier überwältigend - so viele Optionen, so viele Figuren, so viel zu tun! Wer sich auch nur ein wenig für die "Final Fantasy"-Serie begeistert, bekommt von Square Enix ein buntes Überraschungspaket voller Déjà-vu-Erlebnisse geschnürt. Die Kämpfe spielen sich komplex und dynamisch, das System ist schnell erlernt und bietet jede Menge Potenzial für erfahrene Gamer. Die zahlreichen freispielbaren Goodies halten Euch lange Zeit an der PSP. Nur mit der Story bin ich nicht so glücklich: Die Geschichte um Cosmos und Chaos wirkt manchmal arg verschwurbelt, bedeutungsschwanger und auch steril - da haben die 'echten' Serien-Episoden weit Besseres zu bieten. Trotzdem kommen Fans nicht um dieses monumentale, technisch erstklassige Haudrauf-Crossover herum.



PSP Mit Tifa bekommt "Final Fantasy 7"-Held Cloud ordentlich Verstärkung (1): Die fähige Kampfsportlerin nimmt es mit bloßen Händen mit Fiesling Sephiroth auf (2). Macht Tifa Ernst, dann erscheint wie damals auf der Playstation zuerst die Slot-Maschine (3) – die Ergebnisse entscheiden, wie verheerend die Attacke (4) letzten Endes ausfällt.



PSP Terra und ein knubbeliger Moogle erforschen die Weltkarte – da werden Erinnerungen an die früheren Teile der Serie wach.



PSP Was hier so alles los ist: Wenn beide Kämpfer ihren Assist-Kumpanen ins Feld rufen, füllt sich der Bildschirm.

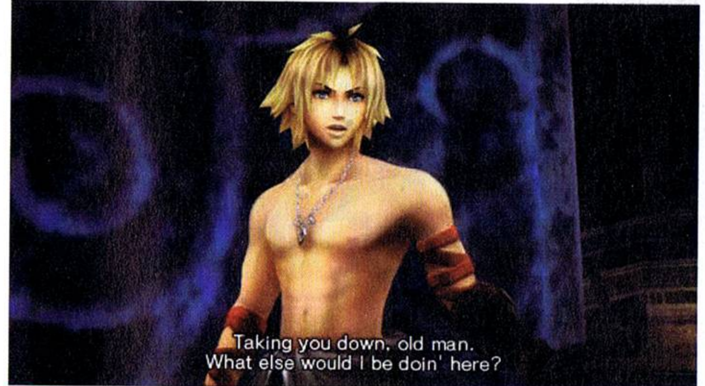
zu beachten: Mit Euren Manövern könnt Ihr entweder dem Gegner Punkte klauen oder ihm direkt an die Lebensenergie gehen – ist diese aufgebraucht, endet der Kampf. Doch richtigen Schaden richtet Ihr erst an, wenn der Bravery-Wert ordentlich hoch ist. So setzt Ihr auf entsprechende Attacken, um den Gegner zu schwächen sowie ihm mit einem HP-Angriff einen Scheitel zu ziehen.

Darauf bauen eine Menge fortgeschrittene Techniken auf. Aus dem Vorgänger sind die mächtigen EX-Attacken bekannt, für deren Einsatz Ihr die entsprechenden Gegenstände sammelt. Neu ist der Assist-Modus: Auf Knopfdruck ruft Ihr einen vorher ausgewählten Kamerad, der Euch kurz unter die Arme greift. Darauf basiert ein Konter-System: Einen EX-Break führt Ihr aus, wenn Ihr einen EX-Move des Gegners mit einem Assist aushebelt. Greift Ihr einen feindlichen Assist-Charakter an, kommt es zum Assist-Break und der Gegner steht für einen Moment ohne Helfer da. Wechselt Ihr in den EX-Modus, während Ihr angegriffen werdet, verlangsamt eine EX-Revenge kurz die Zeit und Ihr könnt ein paar saftige Hiebe austeilen.

Abenteuer inklusive

Das liest sich recht kompliziert, für Prügel-Neulinge ist dieses RPG-Kampfsystem jedoch wie geschaffen. Anstatt Euch frei wie in einem Actionspiel durch die Arenen zu bewegen, steuert Ihr Eure Figur über klassische Rollenspiel-Menüs. Ebenfalls RPG-typisch ist die neue Weltkarte, die Ihr im Story-Modus bereist. Dort redet Ihr mit Mitstreitern und findet Gegenstände.

Seit dem 25. März könnt Ihr übrigens das (kostenpflichtige) Online-Prequel "Prologus" aus dem Playstation Network laden: Dort holt Ihr als Lightning nicht nur erste Gegenstände für das Hauptspiel, "Prologus"-Besitzer dürfen auch Aerith aus "Final Fantasy 7" als Assist-Charakter rekrutieren. *tn*



PSP Gleichberechtigung wird groß geschrieben: Während sich die Herren der Schöpfung an Tifas Kurven ergötzen, macht sich Tidus für die Damenwelt frei.

Die Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. Die deutsche Fassung hat deutsche Texte.

Frische Kämpfer braucht das Land >> Wer sind die neuen Gesichter?



Kain Highwind (Final Fantasy 4)
Kain ist der beste Freund von Held Cecil aus "Final Fantasy 4", hat sich aber in dessen Freundin Rosa verguckt und wird von der Gegenseite manipuliert. Hier ist er ein blitzschneller Luftkämpfer.

Gilgamesh (Final Fantasy 5)
Die rechte Hand von Fiesling Exdeath ist ein eingebildeter, aber ziemlich fähiger Schwertkämpfer, der sich im Lauf des Abenteuers als gar kein so übler Kerl herausstellt – ein echter Fan-Liebling.

Lightning (Final Fantasy 13)
Lightning sieht man selten gut gelaunt, trotzdem besticht sie mit ihren herausragenden Kampffähigkeiten. Wie in "Final Fantasy 13" kann sie ihre Kampfrolle ändern und auf neue Fähigkeiten zugreifen.

Prishe (Final Fantasy 11)
Für die meisten Spieler ist sie wohl der unbekannteste Charakter im neuen Line-Up. Die unsterbliche Prishe steht im Zentrum der 'Chains of Promathia'-Erweiterung und flucht wie ein Bauarbeiter.

Tifa Lockheart (Final Fantasy 7)
Tifa ist eine Jugendfreundin von Blondschopf Cloud und weiß mehr über dessen Vergangenheit als er selbst. Mit ihren mächtigen 'Argumenten' verdrehte sie in den 90er-Jahren zahllosen Spielern den Kopf.

Vaan (Final Fantasy 12)
In der komplexen Geschichte von "Final Fantasy 12" spielt die vermeintliche Hauptfigur Vaan eher eine Nebenrolle – erst das DS-Spin-Off "Revenant Wings" dreht sich alleine um ihn und seine Freundin Penelo.

Yuna (Final Fantasy 10)
Ganz Spira hofft, dass Yuna, die Tochter von High-Summoner Braska, die Welt endlich von der Bedrohung durch das Monster Sin befreit – auch wenn der Preis, den sie dafür zahlen muss, sehr hoch ist.

Laguna Loire (Final Fantasy 8)
War Laguna zuerst eine Figur in den Träumen der Helden von "Final Fantasy 8", spielte er am Ende eine entscheidende Rolle im Abenteuer von Squall und Co. Generell nimmt Laguna das Leben eher locker.

Schwierigkeit	>> mittel
Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Dissidia: Final Fantasy** (nicht getestet)
DS	**keine erhältlich**

PSP Dissidia 012

Pro	+ spannende neue Figuren + extrem umfangreich + interessanter Quest-Editor + überträgt Daten vom Vorgänger
Contra	– keine richtige Kampagne für 'Böse' – etwas steriles Setting

Multiplayer	9 von 10
1 bis 2	lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Epochaler Prügel/Rollenspiel-Mix rund um die Final-Fantasy-Helden, der vor Features und Optionen fast überquillt.



[PSP] Jedi-Meister Yoda wehrt Schüsse mit dem Lichtschwert ab – geschickte Spieler lenken sie zurück zum Angreifer. Im Nahkampf setzen Jedis auf akrobatische Manöver.



[DS] Tanzende Steine signalisieren: Hier kann man etwas zusammenbauen, das man zum Weiterkommen benötigt – zusätzlich bringt's Euch viele Bonussteine ein.

The Clone Wars

Lego Star Wars 3

Abenteuer >> Action-Adventure

Einen Spielfilm, drei Staffeln der Fernsehserie und ebenso viele Videospiele gibt es bereits rund um die computeranimierten Klonkriege aus dem "Star Wars"-Universum. Diese sind weniger bekannt als die sechs klassischen Kinoabenteuer und begeistern vornehmlich jüngere Zuschauer, schließen aber eine wichtige Lücke zwischen den Episoden 2 und 3.

"Lego Star Wars 3" greift den Krieg zwischen dem aufstrebenden Imperium und der Rebellenallianz auf und adaptiert ihn mit der mehrfach erprobten Spielmechanik bisheriger Lego-Spiele. Kenner der Vorgänger wissen somit, was sie erwartet: Als Anakin Skywalker, Yoda, R2-D2, Padme oder in Gestalt diverser Klonkrieger kämpft Ihr Euch durch 13 lange Abschnitte. Dabei rückt Ihr blechernen Droiden-Soldaten mal mit Lichtschwert, mal mit Plasmagewehr auf den Leib und prügelt wertvolle Legosteine und Energieherzen aus ihnen heraus. Zwischendurch löst Ihr etliche Bastelaufgaben, bewegt zum Lösen kleiner Rätsel Objekte mit Hilfe der Macht und sammelt unzählige Bausteine als Belohnung. Diese erhaltet Ihr auch für zerstörtes Level-Inventar und sogar fürs bloße Absuchen der Umgebung. Mithilfe dieser Steinchen kauft Ihr außerhalb von Missionen in Eurer Basis Hinweise, Videos, frische Charaktere und weitere Extras. Spürt Ihr hingegen im Spiel einen der besonders gut versteckten roten Steine auf, schaltet Ihr Minispiele wie eine Schneeballschlacht oder Droiden-Volleyball frei.

In gewohnter Manier verzichten die Figuren in den humorvollen Zwischensequenzen auf Sprache, was es Nichtkennern der Vorlage erschwert, dem Geschehen zu folgen. Im Spiel selbst weist jede Charakterklasse spezielle Vorzüge auf, mit deren Hilfe Ihr verborgene Boni aufspürt. Dazu ist es unverzichtbar, jeden Abschnitt mehrmals zu spielen. Beim ersten Durchgang bedingt die rudimentär erzählte Geschichte, mit wem Ihr zu spielen habt. Im anschließenden 'Free Play'-Modus besucht Ihr die Levels dann erneut mit einem Team aus bis zu acht Kameraden, um ehedem unerreichbare Orte nach Geheimnissen abzugrasen.

Für Abwechslung sorgen sporadische Vehikel-Passagen, in denen Ihr beispielsweise die Kanonen eines riesigen Schiffs des Imperiums zerstört, während Euch feindliche Gleiter aus allen Richtungen Laser-salven um die Ohren feuern. *mh*



Michael Herde 6 von 10

"Mehr vom Gleichen ist für mich zu wenig"

Spielerisch sind die beiden Versionen identisch. Lediglich vereinzelte und überflüssige Stylus-Einlagen, die sich bequemer mit gedrückter A-Taste des DS meistern lassen, fehlen auf der PSP. Davon abgesehen ist "Lego Star Wars 3" frei von Überraschungen, denn alles kennt man in vergleichbarer Form schon aus sämtlichen bisherigen Lego-Spielen. Machteinsatz, Zeug kaputt hauen, Steinchen sammeln – die Rezeptur wiederholt sich gnadenlos. Dabei spielen sich die Klonkriege meist fair und reibungslos, nur selten kosten Euch unvermeidliche Treffer ein Leben. Jüngere Sternenkrieger begeistern sich auch ein drittes Mal, als "Clone Wars"-Verweigerer freue ich mich mehr auf "Lego Pirates of the Caribbean", das im Mai erscheint.



[DS] Simple Flugmissionen wie diese lockern das Spiel angenehm auf.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Lego Batman** (80 von 100 in Ausgabe 13)
DS	**Lego Star Wars: Die komplette Saga** (74 von 100 in Ausgabe 10)



Lego Star Wars 3: The Clone Wars (DS)

Pro
- routiniert gute Spielbarkeit
- Alternative zum Umgreifen auf den Touchscreen wird angeboten...

Contra
- ...aber leider nicht für alle Manöver
- kaum nennenswerte neue Ideen
- Story-Clips wirken unscharf

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Routiniertes Sammelabenteuer zum Dritten: "Clone Wars"-Fans freuen sich, alle anderen vermissen neue Ideen.



Lego Star Wars 3: The Clone Wars (PSP)

Pro
- zahlreiche Knobeleien
- Figuren mit individuellen Stärken
- viele Geheimnisse zum Freispielen

Contra
- kocht bewährtes Spielrezept auf
- Handlungsfetzen ohne Dialoge
- repetitive Levelgestaltung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

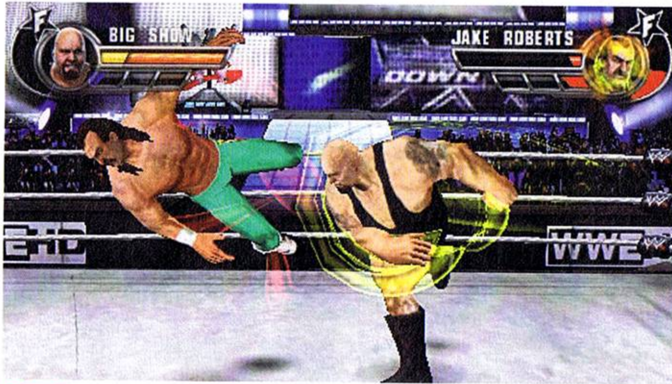
70 von 100 SPIELSPASS

Zum mehrmaligen Duchspielen ausgelegter "Star Wars"-Klonkrieg, der sich an die bewährte Lego-Formel hält.

WWE All Stars



Sport >> Wrestling



PSP Hau den Roberts: Wenn Big Show mit seiner riesigen Faust im gelben Signature-Move-Bogen zuschlägt, hat die Legende aus den späten 1980ern nichts zu lachen.

Wie der Name des Spiels schon verrät, treffen in "WWE All Stars" Legenden aus den 1980ern und 90ern auf aktuelle Superstars. Hulk Hogan, der Ultimate Warrior und Sgt. Slaughter scheinen für ihr Comeback ähnlich viele Steroide geschluckt zu haben wie John Cena, Big Show und die anderen Athleten aus den modernen Shows. Im Vergleich zu ihren realen Vorbildern sind die Kämpfer nämlich comichaft überzeichnet und mit riesigen Muskelbergen ausgestattet. Die Optik passt zu den übertriebenen Aktionen im Ring: Schläge und Tritte sehen halbwegs normal aus, bei Würfen schraubt sich Euer Alter Ego aber schon mal mehrere Meter in die Höhe, bevor er seinen Gegner in einer Druckwelle auf die Matte hämmert.

Die Steuerung geht leicht von der Hand, harte und weiche Schläge und Würfe sind zusammen mit den immer gleich auszuführenden Signature- und Finishing-Moves schon alles, was Ihr braucht. Die einzige Ausnahme bilden die kniffligen Konter, die nur Profis meistern dürften.

Ergänzend zu den Standard-Matches spielt Ihr im Fantasy-Warfare-Modus Duelle zwischen spezifischen Wrestlern aus oder tretet im Path of Champions in drei verschiedenen Kampagnen an. Auf fleißige Ringer warten neue Outfits, Arenen und weitere Charaktere. Mit einem Editor sorgt Ihr außerdem selbst für Nachwuchs im WWE-Kader. *tk*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> THQ, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**WWE Smackdown vs. Raw 2011** (nicht getestet)
DS	**WWE Smackdown vs. Raw 2010** (83 von 100 in Ausgabe 15)



Tobias Kujawa 8 von 10

„Mehr Muskeln für mehr Spaß“

In den alljährlichen "Smackdown vs. Raw"-Versoftungen müssen Spieler Neuerungen mittlerweile mit der Lupe suchen. Wie schön, dass THQ uns mit "WWE All Stars" etwas Abwechslung verschafft und das Wrestling-Geschehen ein wenig auf die Schippe nimmt. Die aufgeblasenen Muskelberge und die spektakulären Würfe bedeuten eine willkommene Abkehr vom Realismus-Wahn. Für echtes WWE-Flair sorgen die originalen Kommentatoren, viele Filmschnippsel und die Ring-Einmärsche der Wrestler mit passender Musik.

PSP WWE All Stars

Pro	+ Legenden von damals und heute + witziger Comic-Look + einfache Steuerung...
Contra	– ...die manchmal träge reagiert – nur ein Spielstand im Path-of-Champions-Modus

Multiplayer	8 von 10
1 bis 2	lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

86 von 100 – SPIELSPASS

Wrestling mal anders: Alten Recken sorgen mit breiter Brust für frischen Wind und viel Humor im Ring.

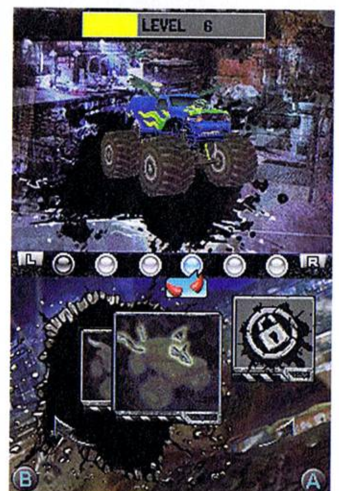
Pfad der Zerstörung

Monster Jam

Rennspiel >> Action



DS In den Stunt-Events fahrt Ihr mit riskanten Aktionen aufs Treppchen.



DS Im Editor gestaltet Ihr mit zahlreichen Bauteilen Euren eigenen Truck.

Keine Lust auf Verkehrsstaus und volle Parkplätze? Mit einem Monster-Truck müsst Ihr nicht darauf achten, wo oder auf wem Ihr parkt. Im Gegenteil, Ihr bekommt sogar noch Bonuspunkte für maximale Zerstörung – wenn Ihr diese innerhalb einer der acht Arenen in "Monster Jam: Pfad der Zerstörung" anrichtet. Hier fahrt Ihr im Karriere-Modus bei unterschiedlichen Events mit anderen Stahlkolossen um die Wette, sammelt mit spektakulären Stunts Punkte und zerschmettert dabei jede Menge Altmetall. Euer Ziel: Die Monster-Jam-Weltmeisterschaft in Las Vegas.

Durch erfolgreiche Rennen verdient Ihr Erfahrungspunkte und schaltet 28 originale Trucks mit ihren individuellen Stärken und Schwächen frei. Oder Ihr nutzt verschiedene Bauteile und Designs, um Euer eigenes Traumgefährt zusammenzuschrauben. Ihr braucht allerdings Geduld: Die Boliden steuern sich durch die übertrieben großen Räder und weichen Stoßdämpfer viel sensibler als normale Sportwagen. Bis Ihr Euch daran gewöhnt habt, landet Ihr nach Sprüngen oder bei engen Kurven oft auf der Seite. *tk*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Virtuos, China
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**MotorStorm: Arctic Edge** (77 von 100 in Ausgabe 15)
DS	**TrackMania Turbo** (nicht getestet)



Tobias Kujawa 6 von 10

"Brachiales Rennvergnügen auf XXL-Reifen"

Wer etwas Abstand von den immer gleichen Rennwagen aus "Need for Speed", "Ridge Racer" & Co. braucht, dem kann ich das neue "Monster Jam" nur ans Herz legen. Mit etwas Geduld gelingen Euch mit den PS-Protzen sehenswerte Kunststücke und Ihr gewinnt auch die teilweise frustrierenden Rennen. Besonders die Ausrufe des Kommentators spornen Euch stets von Neuem an. Zu schade, dass sie oft vom billig wirkenden Röhren der Motoren und kratzigen Rock-Riffs in den Hintergrund gedrängt werden.

DS Monster Jam: Pfad der Zerstörung

Pro	+ 28 reale Monster-Trucks + viele Arenen und Wettbewerbe + authentisches Fahrgefühl
Contra	– ruckelt bei mehreren Gegnern – blecherner Sound – Trucks manchmal unkontrollierbar

Multiplayer	7 von 10
1 bis 4	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

70 von 100 – SPIELSPASS

Vielfältige Rennaction mit Monster-Trucks, die Einarbeitungszeit verlangt und wenig für Auge und Ohr bietet.



PSP Ehe Ihr zuschlagt, verrät das Spiel den zu erwartenden Schaden und die Trefferquote: Cistina wird dem Gegner mit 100% Wahrscheinlichkeit 91 Lebenspunkte abziehen.



PSP Auf der Weltkarte wählt Ihr das nächste Ziel – gelegentlich kommt es auch zu Zufallskämpfen, die Ihr aber jederzeit ablehnen dürft.

Let us Cling Together
Tactics Ogre

Denken >> Runden-Strategie

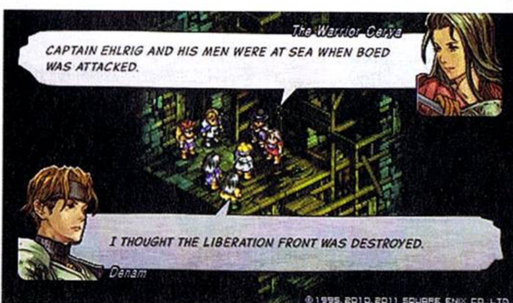


Seit Jahren schon lechzen Strategie-Fans nach einem würdigen Nachfolger des Kultspiels "Final Fantasy Tactics" – die beiden Sequels für GBA und DS waren gut, konnten inhaltlich aber nicht mit dem anspruchsvollen Original mithalten. Nun springt der indirekte Vorgänger der Reihe in die Bresche. "Tactics Ogre" wurde 1995 von denselben Entwicklern geschaffen und bietet die gleichen Qualitäten: komplexe, rundenbasierte Taktik-Kämpfe sowie eine spannende Geschichte voller politischer Ränkespiele und Intrigen. Allerdings ist der Maßstab hier größer als noch bei "Final Fantasy Tactics". Dort waren Kampfarenen und Truppenstärke überschaubar, in "Tactics Ogre" macht Ihr hingegen mit bis zu zwölf Figuren die oft riesigen Isometrie-Szenarien unsicher.

Ihr zieht Figur um Figur über das Feld – Klasse und Charakterwerte legen Reichweite sowie Aktionsmöglichkeiten fest. Speerträger treffen selbst Gegner, die zwei Felder entfernt stehen, Kleriker können untote Monster exorzieren, der Dragoon hingegen ist besonders effektiv gegen Drachen und andere Monster.

Der Schlüssel zum Sieg ist eine ausbalancierte Party, in der sich die zahlreichen Klassen sinnvoll ergänzen. Wer Magier oder Bogenschützen vernachlässigt, wird das bald bereuen. Praktisch ist das Klassensystem, denn Eure Helden steigen keine individuellen Levels auf, stattdessen werden stets komplette Klassen befördert. Der herbe Schwierigkeitsgrad wird durch einen spielerischen Luxus gemildert: Das neue Chariot-System erlaubt, bis zu 50 Züge zurückzunehmen. So macht Ihr manch fatale Fehlentscheidung ungeschehen – das perfekte Mittel, um Frust bei besonders knackigen Kämpfen zu mindern. Habt Ihr das Spiel nach 40 bis 50 Stunden erstmals beendet, freut Ihr Euch dennoch auf neue Erlebnisse: Immer wieder beeinflusst Ihr die Handlung durch Aktionen im Kampf oder zu treffende Entscheidungen. Wollt Ihr nun die anderen Wege durch das Spiel erkunden, müsst Ihr nicht von vorn anfangen. Über das Welt-System kehrt Ihr an alle entscheidenden Punkte zurück und lotet mit Eurer aktuellen Party die anderen Möglichkeiten aus.

Technisch macht "Tactics Ogre: Let us Cling Together" ebenfalls eine gute Figur. Der neu arrangierte Soundtrack klingt hervorragend, zoomt Ihr die Kamera leicht aus dem Geschehen heraus, ist die Grafik knackscharf. Lästige Slowdowns, die noch die etwas schlampige PSP-Umsetzung von "Final Fantasy Tactics" plagten, sucht Ihr hier vergebens. Leider gilt das auch für deutsche Sprache oder Texte – es gibt keine! Dafür erscheint die UMD-Fassung immerhin ohne Aufpreis in einer hübschen Premium-Edition mit Artbook und Mini-Soundtrack. *tn*



PSP Die englischen Texte der Zwischensequenzen sind gut geschrieben, vertont wurden aber nur die Kapitel-Einführungen.



PSP Der feindliche Dieb Littlejohn hat sich verschätzt: Unser Schwertmeister Hobyrim wehrt ihn ab und kontert.



Thomas Nickel

10 von 10

"Besser kann ein Remake kaum werden"

Obwohl der taktische Oger schon mehr als 15 Jahre auf dem Buckel hat, so ist er der gesammelten Strategie-Konkurrenz immer noch mindestens eine Schwertlänge voraus. Umfang, Handlung und taktischer Tiefgang überzeugen auf der ganzen Linie. Vor allem aber die perfekt durchdachten Neuerungen dieses ebenso liebevollen wie aufwändigen Remakes sorgen für durchzockte Nächte. Egal, ob Ihr Eure Truppen in die Schlacht führt oder in liebevoller Feinarbeit jeden Eurer zahlreichen Helden zum optimalen Kämpfer formt: Die Motivation bleibt stets in schwindelerregenden Höhen. Habt Ihr auch nur das geringste Quäntchen Interesse an rundenbasierter Strategie, dann kommt Ihr um dieses Meisterwerk nicht herum.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics: War o.t. Lions** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Final Fantasy Tactics A2** (88 von 100 in Ausgabe 12)

PSP Tactics Ogre: Let us Cling together

Pro
- sehr komplexes Kampfsystem
- flexible Charakter-Entwicklung
- interaktiver Handlungsverlauf
- fantastischer Soundtrack

Contra
- keine deutschen Texte
- fummelige Crafting-Funktion

Multiplayer 9 von 10
1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 9 von 10

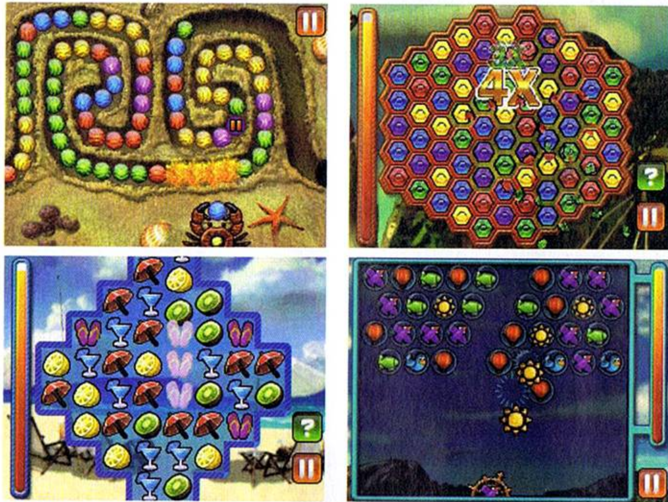


SPIELSPASS

Das perfekte Remake eines heute noch taufrischen Klassikers – ein Muss für jeden Handheld-Strategen.

Match 3 Madness

Denken >> Knobelspiel



DS Beim Abkupfern kennen die Entwickler keine Scham: Knobelfreunde erspähen offensichtliche Vorbilder wie "Zuma" oder "Bust-a-Move" in Sekundenschnelle.

Wer keine eigenen Ideen hat, der wildert halt anderswo: "Match 3 Madness" kopiert dabei nicht nur das mit "Bejeweled" bekannt gewordene Knobelkonzept, sondern gleich noch einen Stapel anderer Puzzle-Ikonen. In den 25 Disziplinen finden sich Nachahmer von u.a. "Zuma" und "Bust-a-Move" sowie einiger PC-Grübler – um auf die hohe Anzahl zu kommen, wurden deren Grundideen vielfältig kombiniert und natürlich mit verschiedenen grafischen Designs versehen. Allen gemeinsam ist, dass Ihr wahlweise in Einzelrunden und meist mit einem Zeitlimit auf Punktejagd geht oder sie in einem Storymodus absolviert.

Dieser dreht sich darum, dass Ihr vom Großvater ein Hotel geerbt habt und das kurzerhand zum Urlaubsparadies mit allerhand Attraktionen aufbaut. Dazu spielt Ihr jeweils eine Auswahl der Knobelaufgaben und baut vorzugsweise Steine in vorgegebenen Färbungen ab. Ob Ihr das innerhalb der Zeit schafft oder mehrere Anläufe braucht, ist egal – zwar werden Rekorde gespeichert, doch am Ende zählt nur, dass Ihr genug Farbe zusammen habt. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	>> Easy, Niederlande
Hersteller	>> Purple Hills
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Puzzle Quest:** Challenge of the Warlords (76 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Puzzle Quest 2** (nicht getestet)



Ulrich Steppberger 6 von 10

"Gut geklaut – aber nur halb gewonnen"

"Match 3 Madness" hätte Rivalen wie "Bejeweled Twist" locker abhängen können, denn die Spielkonzepte wurden sinnvoll kopiert und die reine Zahl an Varianten ist kaum zu übertreffen. Doch den Entwicklern geht das Gespür für die wichtigen Details ab: Der Story-Modus ist ein Muster an inkonsequentem Design, bei den Einzelrunden gibt es unverständlicherweise bei den meisten Games kein Endlosspiel und das Drumherum wirkt amateurhaft. Trotzdem steckt in der Masse immer noch genug Klasse, um für eine Runde zwischendurch zu taugen.

DS Match 3 Madness

Pro	jede Menge Knobel-Auswahl ordentliche Steuerung langer Storymodus...
Contra	...der aber wenig Tiefgang hat kaum Endlos-Varianten einige Spielarten schlicht

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



68 von 100 – SPIELSPASS

Umfang- und abwechslungsreiche Sammlung gängiger Knobel-Spielarten, jedoch lieblos aufgemacht.

Bejeweled Twist

Denken >> Knobelspiel



DS Im Gegensatz zu den meisten 'Füge drei zusammen'-Knoblern könnt Ihr hier Steine auch dann drehen, wenn nicht zwingend eine Kette zustande kommt.

Bei "Bejeweled Twist" geht es wie in zahlreichen anderen Knoblern darum, auf einem Feld liegende Juwelen so zu tauschen, dass mindestens drei gleichfarbige über- oder nebeneinander liegen. Das ist eigentlich altbekannt, hat diesmal aber einen frischen Kniff: Ihr wechselt nicht wie üblich die Position eines Klunkerpärchens, sondern dreht ein Steinquartett im Uhrzeigersinn.

Dieses einleuchtende Spielprinzip findet sich in vier Spielmodi wieder. Geht in fünf Minuten auf Punktejagd oder spielt solange, bis Euch ein Unheil zustößt. Das naht in Form von tickenden Bomben, die rechtzeitig entfernt werden müssen, was aber durch immer häufigere Störelemente wie nicht verknüpfbare Steinbrocken oder an einer Stelle fixierte Juwelen stetig schwerer wird. Zur Entspannung könnt Ihr im Zen-Modus endlos ohne diese Tücken knobeln; oder Ihr versucht Euch an Herausforderungen, bei denen knifflige Nebenbedingungen warten. Übrigens gibt es „Bejeweled Twist" auch als abgespeckte Download-Variante für fünf Euro, die nur den Standard-Spielmodus enthält. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> PopCap, USA
Hersteller	>> Rondomedia
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Puzzle Quest:** Challenge of the Warlords (76 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Puzzle Quest 2** (nicht getestet)



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Entspannter Juwelentausch mit Makel"

"Bejeweled Twist" spiele ich immer wieder gerne für ein paar Minuten, länger fesselt es mich am Stück aber nicht. Dazu fehlt es dem soliden Spielkonzept etwas an Pfiff. Die eine große Änderung in Form des modifizierten Tauschmechanismus sorgt für relaxtes Knobeln, weil Ihr dadurch leichter Kombinationen baut. Dafür ärgern im Standard-Modus gelegentliche Situationen, die allein mit Können nicht zu lösen sind. Stört Ihr Euch daran nicht, ist "Twist" ein feines Denkspiel, das öfters in den Modulschaft wandert.

DS Bejeweled Twist

Pro	unkompliziertes Spielkonzept klare, übersichtliche Aufmachung knifflige Herausforderungen
Contra	Stylus-Steuerung fummelig unfaire Zufallssituationen Duelle nicht mit einem Modul

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 6 von 10



75 von 100 – SPIELSPASS

Fesselnder Knobler mit ebenso einfacher wie motivierender Grundidee, der vor allem für Zwischendurch taugt.



DS Bis auf den Fortschrittsbalken wird das obere Display kaum genutzt.



DS Ganz schön was los im Garten: Wenn fast alle Felder mit Pflanzen oder Zombies besetzt sind, wird es mitunter etwas unübersichtlich.



DS Bei den Bonusrätseln tretet Ihr auch mal auf Seiten der Zombies an.



Pflanzen gegen Zombies

Denken >> Echtzeit-Strategie

Ein populäres Strategie-Genre hört auf den Namen 'Tower Defense' - hier geht es darum, auf festen Pfaden anrückende Feindestrupps mithilfe von Gefechttürmen abzuwehren, die von begrenztem Kapital gekauft und am Wegesrand postiert werden. Das klingt etwas zu trocken und kompliziert für Euch? Dann probiert doch mal "Pflanzen gegen Zombies" - das Spiel basiert auf dem genannten Konzept, verpasst ihm jedoch eine ordentliche Dosis Humor.

Ihr greift einem Hausbesitzer unter die Arme, dessen Domizil von einer Horde Untoter angegriffen wird. Die modrigen Gesellen schlurfen auf fünf horizontalen Wegen von rechts nach links - um sie abzuwehren, greift Ihr ausgerechnet auf Grünzeug zurück. Setzt anfangs Sonnenblumen per Stylus in den Rasen, damit diese Euch auf Dauer lebenswichtige natürliche Energie spendieren. Davon kauft Ihr weitere Pflanzen, die offensive Qualitäten vorweisen: Bohnenstangen ballern ihre Früchte, Knallkirschen fungieren als Sprengstoff, Walnüsse als Schutzwälle, Kakteen schießen Stacheln und so weiter.

50 Levels kommen ständig neue Gewächse dazu, auch die Zombies rüsten nach und werden listiger oder resistenter. Zu allem Überfluss dürft Ihr nur eine begrenzte Zahl der fast 50 Sorten in ein Match mitnehmen - dabei spielen die Umgebungsbedingungen eine Rolle. Pilze sind nur nachts aktiv, auf Gewässern müsst Ihr stets ein Seerosenblatt züchten, um die Unterlage für ein anderes Gewächs zu bilden.

Abseits der Kampagne bietet "Pflanzen gegen Zombies" jede Menge Nebenbeschäftigungen. Spielt endlose Überlebensrunden, duelliert Euch mit einem Freund, schlüpft beim Rätselmodus in die Rolle der Zombies oder knobelt aus, wie Ihr mit vorgegebenem Pflanzenvorrat die Meute erledigt. Stolze 22 Minispiele imitieren andere PopCap-Spiele wie "Bejeweled" oder basieren auf Spezialbedingungen. So attackieren dabei schon mal Zombiepflanzen, Eure Feinde sind unsichtbar, Ihr könnt lediglich mit Nüssen Untote umkegeln oder es werden spezifische DS-Eigenschaften eingebunden: In einer Spielvariante schwächeln Eure Pflanzen, wenn Ihr ihnen nicht regelmäßig eine herzhafte Anfeuerung ins Mikrofon ruft. *us*



Ulrich Steppberger

9 von 10

"Einstiegsdroge für Strategiemuffel"

Schon auf dem iPhone und der Xbox 360 habe ich mit Vergnügen meine Flora-Armee gegen die Untoten losgeschickt - und auch die DS-Fassung des Strategieknallers überzeugt rundum. Zwar torpediert die niedrige Auflösung den Cartoon-Charme etwas, doch spielerisch bleiben alle Stärken erhalten. Das ausgeklügelte Taktik-Konzept steckt in einem einsteigerfreundlichen Korsett und überrascht mit immer neuen Ideen und Kniffen. Die Lernkurve der Kampagne stimmt, selbst Frischlinge schaffen es zum Finale. darüberhinaus winken zahllose Extra-Modi mit ebenso kurzweiligen wie witzigen Einfällen, eine Art Pflanzen-Tamagotchi und noch viel mehr - wer's noch nicht gespielt hat, muss spätestens jetzt zugreifen.



DS Euer Kampf gegen die Zombies führt Euch in fünf Umgebungen mit individuellen Tücken. Auf dem Dach etwa mindert die Schräge die Reichweite einiger Pflanzen.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> PopCap, USA
Hersteller	>> Rondomedia
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	Fat Princess (nicht getestet)
DS	keine erhältlich

DS Pflanzen gegen Zombies

Pro	+ zugängliche Tower-Defense-Taktik + gute Lernkurve + humorvolle Aufmachung + jede Menge Extramodi...
Contra	- ...die aber mühselig erspielt werden - ruckelt bei vollem Bildschirm

Multiplayer: 4 von 10
1 bis 2 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

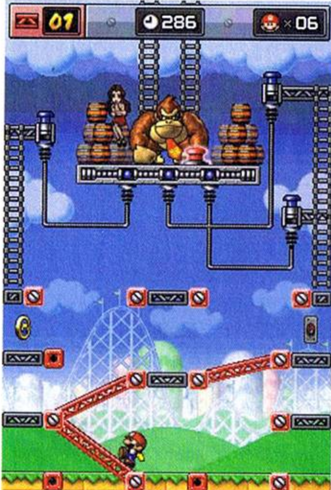
85 von 100 SPIELSPASS

Pfiffige und motivierende Echtzeit-Strategie, die das 'Tower Defense'-Genre gewitzt neu interpretiert.

Aufruhr im Miniland
Mario vs. Donkey Kong

Reaktion >> Geschicklichkeit

Donkey Kong ist sauer: Weil er bei der Eröffnung des Minilandes kein Geschenk bekommt, entführt Ihr einmal mehr Marios Freundin Pauline, weshalb der Klempner seine Aufziehkerlchen auf Rettungstour schickt. Wie seit Teil 2 der "Mario vs. Donkey Kong"-Serie üblich, steuert Ihr Eure Schützlinge nicht direkt durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sondern lasst sie per Stylus-Tipper losmarschieren und baut ihnen mit Hilfsmitteln wie Sprungfeder, Stahlträger oder Röhren einen Weg zum Ausgangstor. Anders als früher bleiben die Minis nicht mehr auf Kommando stehen, sondern wuseln stets weiter – nur bei einer Bauaktion von Euch pausiert das Geschehen kurz und gibt Euch die Chance, das Vorgehen zu koordinieren. Das ist auch wichtig, denn die Kerlchen müssen alle innerhalb einer kurzen Zeitspanne das Ziel erreichen. Am Ende jeder Welt wartet Donkey Kong auf Euch und will in aufwändigeren Doppel-Bildschirm-Duellen besiegt werden. Habt Ihr den Primaten in seine Schranken verwiesen, lockt Level-Nachschub per Download oder Ihr baut im Editor eigene Aufgaben. *us*



DS **Extrawurst: Duelle gegen Donkey Kong gehen über beide Bildschirme.**


DS **Erst planen, dann agieren: Nur zu Beginn bleiben die Minis noch ruhig.**


Ulrich Steppberger 7 von 10

"Ableger mit Abnutzungserscheinungen"

Für sich allein gesehen ist der "Aufruhr im Miniland" eine gelungene Mischung aus Geschicklichkeitstest und taktischer Wegplanung. Die bunte Grafik ist zwar schlicht, aber herzig und hübsch anzusehen, der Umfang stimmt nicht zuletzt dank Level-Editor und Download-Nachschub. Auch die Kämpfe gegen Donkey Kong sorgen für Auflockerung. Allerdings ist der Lack beim inzwischen dritten Einsatz etwas ab, gerade weil gegenüber dem wesentlich billigeren Download-Vorgänger (siehe Ausgabe 15) kaum Neues und schon gar nichts Weltbewegendes dazu kam.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Lemmings** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Ivy the Kiwi** (nicht getestet)

DS Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland

Pro
- Geschick und Denken im Einklang
- niedliche Aufmachung
- viele Levels und guter Editor

Contra
- Steuerung teilweise fummelig
- manchmal zufallsabhängig
- ähnelt stark den Vorgängern

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

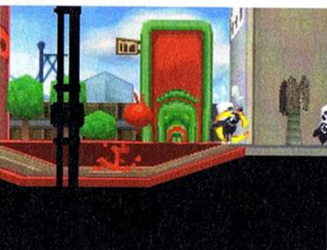
Spaßiger Geschicklichkeitstest, der die grauen Zellen fordert. Leider keine neuen Ideen gegenüber Vorgänger.

de Blob 2

Reaktion >> Jump'n'Run

In Prisma City ist das Leben trist, denn die böse INKT-Corporation hat alle Farben geraubt und die Stadt in tristes Grau getaucht. Doch zum Glück gibt es eine Hoffnung: de Blob – ein fröhlicher, kugelrunder Geselle, der als lebender Malpinsel fungiert, macht sich auf den Weg, um wieder alles bunt anzumalen.

Ihr schlüpft in die Haut des farbenfrohen Helden, mit dem Ihr durch knapp 30 in alle Richtungen scrollende Levels rollt und hüpft. Dabei sammelt Ihr reguläre sowie Sondernoten und befreit traurige Einwohner aus ihrer Trübsinnigkeit. Denen verpasst Ihr durch Berührung eine Ladung Farbe, die Ihr an hin und wieder herumstehenden Füllstationen aufnehmt – auch Gebäude macht Ihr so wieder bunt. Kreuzen Feinde Euren Weg, treibt Ihr ihnen durch Hüpfattacken die Flausen aus, wobei hartnäckige Schurken teils Schilde tragen oder nur auf bestimmte Farben reagieren. Hin und wieder stehen Minimissionen an, bei denen Ihr z.B. Bauwerke in einer vorgegebenen Farbe einpinseln sollt, was leichten Rätselcharakter haben kann, weil Ihr nur die drei Primärfarben Rot, Blau und Gelb regulär findet – alle anderen müssen erst gemischt werden. DSi-Besitzer erwartet ein Zusatzgag: Findet Ihr versteckte Kamerasymbole, knipst Ihr nach Levelende Eure reale Umgebung, um Farbtöpfe zu füllen. *us*


DS **Attacken werden durch die Zielautomatik deutlich erleichtert.**


DS **Blob lernt hin und wieder neue Aktionen wie Katapultsprünge.**


Ulrich Steppberger 6 von 10

"Harmloser Hüpfer für zwischendurch"

Die Inszenierung von "de Blob 2" hat Charme, doch das Spiel entpuppt sich leider als biedere Hüpferei – ich vermisse die 3D-Welten der Konsolen-Fassungen. Das Färben der Umgebung passiert die meiste Zeit nebenbei, die gelegentlichen Rätseleinlagen (was soll wo welche Colorierung erhalten?) sind schlicht gestrickt. Erst später erlebt Ihr minimal anspruchsvollere Spielsituationen, doch kompliziert wird das Jump'n'Run nie. Für Einsteiger und junge Gamer ist das keine schlechte Sache, erfahrenere Zocker fühlen sich unterfordert. Ein Lob gibt's für den DSi-Bonus, auch wenn die Fotoknipserei bei ungünstiger Beleuchtung nicht so gut hinhaut.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	>> Halfbrick Studios, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**LocoRoco 2** (90 von 100 in Ausgabe 14)
DS	**New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5)

DS de Blob 2

Pro
- sympathische Charaktere
- griffige Steuerung
- Farbrätsel sorgen für etwas Pfiff...

Contra
- ...bleiben aber meist oberflächlich
- Levels wenig einfallsreich
- DSi-Gimmick nur bedingt nützlich

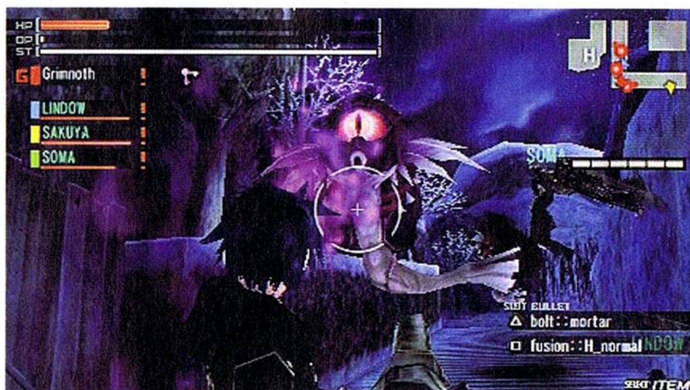
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

Traditionsbewusstes 2D-Jump'n'Run mit netter Farbe-Idee, die aber nicht so richtig zur Entfaltung kommt.



PSP Die mächtigen Vajras sind die sogenannten Flaggschiff-Monster des Spiels. Wenn sie auftauchen, nehmt Ihr Euch besser echte Freunde mit auf die Jagd.



PSP Was guckst Du? Die einäugigen Zygoten erlegt Ihr am besten mit einigen gezielten Blattschüssen ins riesige Auge. Wichtig ist dabei die passende Munition.

Gods Eater Burst

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Während Großwild-Waidmänner mit Fantasy-Vorliebe in "Lord of Arcana" auf die Pirsch gehen (siehe Test rechts), richtet sich "Gods Eater Burst" an Fans der "Monster Hunter"-Serie mit Faible für Endzeit-Szenarien.

In naher Zukunft verwüsten die gigantischen Aragami-Monster die Erde. Nur die Fenrir-Corporation weiß Rat und rüstet mutige Kämpfer wie Euch mit mächtigen 'God Arc'-Waffen aus, die mit drei Angriffsmodi den göttlichen Invasoren Zunder geben. Wie in "Monster Hunter" nimmt Euer selbsterstellter Göttermörder Jagdaufträge in der zentralen Fenrir-Basis an und verbessert seine Ausrüstung mit den Hinterlassenschaften erlegter Biester. Besonderes Gewicht kommt dabei dem Mischen spezieller Munitionstypen zu. Diverse elementare Klassen und verschiedene Arten von Kugeln erleichtern den Kampf gegen Aragami beträchtlich, wenn sie strategisch klug eingesetzt werden. Um alle Zutaten für durchschlagskräftige Kaliber zu sammeln, müsst Ihr allerdings etliche Ehrenrunden in Euren Jagdrevieren drehen, um Sammelstellen abzugrasen und geeignete Gegnertypen zu finden. Hier fehlen die aus "Monster Hunter" bekannten Sammelaufträge, wo Ihr in aller Ruhe Bastelmaterial anhäuft, ohne ständig Zeitlimit und Gegner im Auge behalten zu müssen.

Außerdem stellt Ihr im Hauptquartier ein Team aus bis zu drei Spezialisten wie Scharfschütze oder Sanitäter zusammen. Im Gegensatz zum Capcom-Vorbild dürft Ihr Eure redseligen Fenrir-Kollegen und die importierten Charaktere von Kumpels als computergesteuerte Kameraden auf Einzelspieler-Quests mitnehmen.

Angekommen in übersichtlichen Jagdgebieten wie Ruinenstädten oder alten Tempeln, nehmt Ihr die bizarren Aragami aufs Korn. Dabei nutzt Ihr den per Schultertaste wechselbaren Angriff Eures God Arc (siehe Kasten). Die Jagd läuft insgesamt etwas flotter ab als im simulationslastigen "Monster Hunter" und spielt sich dank Auto-Zielfunktion einfacher. Gerade die Hatz auf große Biester wie das tigerartige Spielmaskottchen Vajra sind ohne Kenntnis der gegnerischen Schwachstellen und Wahl der richtigen Munition kaum zu bestehen.

Insgesamt lassen die 200 Missionen etwas Abwechslung vermissen – Sammel- oder Such-Aufgaben gibt es nicht. Erwähnenswert ist neben der Hintergrundgeschichte mit viel Anime-Schmalz die umfangreiche Sprachausgabe, die leider nur in Englisch vorliegt. *mw*

Werkzeug für Götterschlächter >> God Arc

Im Gegensatz zu den fixen Waffenklassen von "Monster Hunter" kann ein Götterfresser per Schultertaste zwischen Schwert- und Kanonenform seines Totschlägers umschalten. Die dritte Form verwandelt die God Arc in ein monströses Maul. Beißt Ihr damit ein Stück aus einem Gegner, geht Euer Charakter für begrenzte Zeit in den mächtigen Burst-Modus. Verschlingt Ihr erlegte Biester, hinterlassen sie besonders seltene Bastelmaterialien.



Max Wildgruber 8 von 10



„Gefundenes Fressen für Solo-Jäger"

Im Multiplayer-Modus kann "Gods Eater" seinem Vorbild "Monster Hunter" nicht das Wasser reichen, zu vielfältig und anspruchsvoll ist das prähistorische Jagen und Sammeln im Originalspiel. Durch seine selbstständig agierenden Computer-Kameraden und die vorhersehbare, aber nett erzählte Rahmenhandlung schließt "Burst" jedoch eine Lücke, die im Solo-Modus von "Monster Hunter" immer weiter klafft, je länger das Spiel dauert. Dort lässt die Motivation irgendwann nach, weil ich mit meiner seltenen Megarüstung keine echten Mitspieler beeindrucken kann. Hier hält mich die Endzeit-Story bei der Stange. Außerdem macht es grimmige Freude, die bissigen Mistviecher mit einem ebenso monströsen Maul endlich mal zurückzubeißen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Shift, Japan
Hersteller	>> Namco Bandai
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Monster Hunter Freedom Unite** (83 von 100 in Ausgabe 15)
DS	**keine erhältlich**

PSP Gods Eater Burst

Pro
- Jagd-Action mit KI-Kameraden
- Story-Modus für Einzelspieler
- motivierende Munitionsbastelei

Contra
- eintönige Quest-Typen
- klischeehafte Story
- leicht unscharfe Texturen

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Jagd-Action für Endzeit-Freunde, die gern alleine zocken und flottere Kämpfe als in "Monster Hunter" bevorzugen.



PSP In den sauber vertonten Zwischensequenzen beherrschen Stachelfrisuren und Kulleraugen das Bild – eben Anime-Ästhetik.

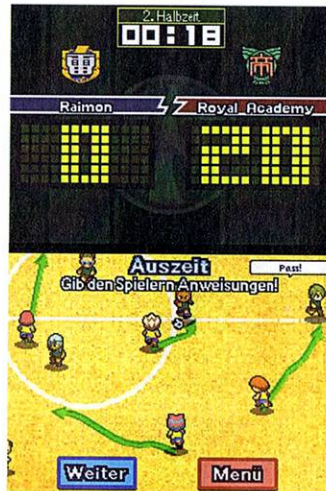


PSP Du glaubst, das ist ein Maul? DAS ist ein Maul! Um den Burst-Modus zu aktivieren, beißt Ihr Eure Beute.

Inazuma Eleven

Abenteuer >> Rollenspiel





DS Ähnlich wie klassische Rollenspiel-Charaktere verfügen Eure Sportler über eine Fülle von Werten und Ausrüstung, die sich auf dem Spielfeld auswirken.

Drei Jahre nach ihrem Debüt in Japan beehren uns die "Inazuma Eleven" in Deutschland. Ihr schlüpft in die Rolle des Torwarts Mark Evans, dem einzigen motivierten Teammitglied der Raimon Jr. High Schulmannschaft. Um die Auflösung der maroden Elf zu verhindern, müsst Ihr eine fast unmögliche Aufgabe stemmen: Bringt das Team in Form und gewinnt das Final-Frontier-Turnier.

Das Rollenspiel hüllt den Ballsport in eine Manga-Geschichte mit vielen Dialogen und Anime-Sequenzen. Ihr lauft in klassischer "Final Fantasy"-Optik durch verschiedene Gebiete, spielt in kleinen Formationen Zufallsbegegnungen gegen andere Schüler, rekrutiert neue Spielkameraden und levelt Eure Athleten auf. Die Turnierspiele bestreitet Ihr mit elf Spielern nach echten Fußballregeln. In den Matches zeichnet Ihr in Echtzeit oder im Pause-Modus Laufwege und wählt Euer Vorgehen bei Zweikämpfen und Torchancen. Die Spezialtechniken bilden den grafischen Höhepunkt: Mit 'Superblitz' oder 'Wildnis-Kralle' überwindet Ihr in Minisequenzen die gegnerische Verteidigung oder pariert Schüsse. *tk*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Captain Tsubasa: New Kick Off (nicht getestet)



Tobias Kujawa 8 von 10

„Die ungewöhnliche Mixtur funktioniert"

Mehrere Spiele, eine Fernsehserie und diverse Comics untermauern den Erfolg der "Inazuma Eleven" in Fernost. Doch das Konzept trifft auch bei uns ins Tor: Die Suche nach neuen Mitspielern, Items und Spezialtechniken sowie die spannenden, gut steuerbaren Matches sind eine willkommene Abwechslung zum Fantasy-Alltag. Einzig die öden Zufallskämpfe, die viel zu oft unausweichlich anstehen, nerven nach kurzer Zeit. Und nicht vergessen, dass die Anime-Story ziemlich zuckersüß daherkommt - muss man mögen.

DS Inazuma Eleven

Pro
- innovativer Genre-Mix
- Fußball-Steuerung klappt gut
- lange Story mit vielen Wendungen

Contra
- ...die sehr kitschig ausfällt
- kaum unterschiedliche Items
- Zufallskämpfe sind monoton

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

75 von 100 — SPIELSPASS

Frischer Genre-Mix, der Fußball- und Anime-Fans fesselt, zwischen den Story-Brocken aber auch langweilt.

Phantom-Detektiv Ghost Trick



Abenteuer >> Grafik-Adventure



DS In der Geistersicht wechselt Ihr zwischen den Gegenständen.



DS Die humorigen Dialoge lest Ihr in Textkästen und manchmal Sprechblasen.

Es gibt ein Leben nach dem Tod - zumindest in der Welt von "Ghost Trick", denn hier schlüpft Ihr in die Rolle des just verblichenen Detektivs Sissel, um die Umstände seines Ablebens aufzuklären.

Als Gestalt aus dem Jenseits verfügt Ihr über neue Kräfte, mit denen Ihr die Umgebung in Eurer unmittelbaren Nähe manipuliert: Ihr könnt von bestimmten Objekten Besitz ergreifen und sie beeinflussen - legt Schalter um, öffnet Schranktüren oder rollt mit einem Servierwagen weiter. So bewegt Ihr Euch durch die Gegend und löst Kettenreaktionen aus, um neue Hinweise zu finden oder andere Schauplätze zu erreichen - meist habt Ihr beliebig Zeit für Eure Aktionen, gelegentlich kommt es aber auch auf gutes Timing an.

Immer wieder trefft Ihr andere Charaktere, die ebenfalls gerade das Zeitliche gesegnet haben. Dann habt Ihr die Möglichkeit, die Zeit ein paar Minuten zurückzudrehen, um den Tod zu verhindern und so den Lauf der Geschichte umzuschreiben. Auf diese Weise sammelt Ihr Verbündete und Erkenntnisse, bis am Ende der rund zehnstündigen Story des Rätsels Lösung wartet. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Nintendo / Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	Harvey Birdman: Attorney at Law (USA-Import)
DS	Professor Layton u.d. verlorene Zukunft (nicht getestet)



Ulrich Steppberger 9 von 10

"Spannung, Charme und Spielwitz"

Dass "Ghost Trick" aus der gleichen Feder wie die "Ace Attorney"-Spiele stammt, merkt man. Die mit viel Liebe gestaltete Welt steckt voller skurril-sympathischer Bewohner, die bunte Grafik und insbesondere die toll animierten Charaktere sind eine Augenweide. Die Rätseleinlagen punkten mit durchgeknallten, aber nie unfairen oder unlogischen Lösungen, denen Ihr mit der griffigen Stylus-Steuerung auf die Spur kommt. Sucht Ihr hochkarätige Unterhaltung mit Anspruch und Witz, kommt Ihr am Phantom-Detektiv nicht vorbei.

DS Ghost Trick: Phantom-Detektiv

Pro
- spannende, wendungsreiche Story
- liebenswerte Charaktere
- intelligentes und ungewöhnliches Rätseldesign

Contra
- sehr linear
- kaum Wiederspielwert

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 — SPIELSPASS

Originelles Abenteuer mit jeder Menge Stil, einfallsreichen Rätseln und einer packenden Geschichte.



DS Es wird gekontert: Mit Kampfmanövern besiegt Ihr normale Pokémon.



DS Räumt den Weg frei: Mit technischen und virtuellen Maschinen lehrt Ihr die Pokémon einige Manöver, die sich auch in der Umgebung einsetzen lassen.



DS Teamschlacht: Bis zu drei Pokémon kämpfen gleichzeitig für Euch.

Schwarze und Weiße Edition

Pokémon



Abenteuer >> Rollenspiel



DS Plaudert mit allen Einwohnern, um einige Extras gratis abzuräumen.

Nintendos Pokémon sind drollige Wesen, die sich in hohem Gras und Höhlen tummeln. Manche ähneln Haustieren wie Hund und Katze, andere gleichen gefräßigen Raubfischen oder gar feurigen Drachen. Geschickte Trainer fangen sie mit den Pokébällen und nehmen sie unter ihre Fittiche, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und sie auf die eigenen Feinde zu hetzen. Jedes Exemplar verfügt über vier individuelle Manöver, die sich hinsichtlich der 15 Elemente (z.B. Feuer, Pflanze oder Wasser) gegenseitig auskontern. Deshalb führt der Trainer ein Team von bis zu sechs Pokémon mit sich, um seine Kampfstrategie dem Gegnertyp entsprechend anzupassen. Mit der Zeit entwickelt sich zwischen Trainer und Schützlingen eine innige Freundschaft, die sie gemeinsam durch Dick und Dünn führt. Zumindest behauptet das Nintendo, denn das fanatische Team Plasma ist da völlig anderer Meinung: Sie sehen die Pokémon als versklavte Unterkaste, die es zu befreien gilt - koste es, was es wolle. Und so ist ihnen jede Schandtat recht, um in der neuen Welt Einall die Pokrévolution ins Rollen zu bringen: Unter der Führung von Mathematiker N hecken sie allerlei finstere Pläne aus!



Bei früheren "Pokémon"-Updates musste man Unterschiede mit der Lupe suchen, bei den Editionen Schwarz und Weiß stechen sie sofort ins Auge: Der Jahreswechsel bringt jeden Monat andere Rätsel ins Spiel, die besser eingesetzte 3D-Grafik zoomt jetzt richtig in die Umgebung und die aktive WiFi-Spielersuche sorgt unterwegs für so manche Überraschung - schließlich findet man jetzt spontan andere Trainer, ohne sich vorher mit ihnen abzusprechen. Auch die pfiffig präsentierte Handlung um die Pokrévolution gefällt mir bestens, selbst wenn das Abenteuer insgesamt mal wieder nach Schema F abläuft. Ein dramatischerer Einstieg und eine etwas verzweigtere Oberwelt wären nach so vielen Jahren langsam mal angebracht.



DS Sommerzeit: Erklimmt Aussichtspunkte und genießt den herrlichen Blick.

Zum Glück gibt es drei wackere Helden, die sich den Extremisten in den Weg stellen. Neben dem (männlichen oder weiblichen) Protagonisten ziehen der Rüpel Cheren und Sandkastenfreundin Bell durch die Regionen von Einall, um die neuen 150 Pokémon-Exemplare zu erforschen, die Liga der besten Trainer zu stürmen sowie Recht und Ordnung herzustellen. Dabei spielen nicht nur der Wechsel von Tag und Nacht, sondern auch die vier Jahreszeiten eine Rolle.

Schnee und Sonnenschein

In Einall wechselt die Jahreszeit jeden Monat und verändert dadurch die Umgebung auf viele Arten. Wenn draußen die Schneeflocken tanzen, halten z.B. fröstelnde Pokémon Winterschlaf, während pelzige Exemplare erst richtig munter werden. Außerdem können Euch z.B. Schneerampen das Erklimmen von Plateaus ermöglichen, die ansonsten keine Aufstiegsmöglichkeit besitzen. Einige



DS Im Herbst werden die Bäume welk: An manchen Tagen erwarten Euch auch Stürme, die fallende Blätter über den Bildschirm tanzen lassen.



Die neue 3D-Kamera zoomt auch ganz nah ran oder schwenkt in schräge Perspektiven. Über weite Strecken nutzt Ihr jedoch die gewohnte Vogelsperpektive.



Auch bei den Rätseln übt Ihr die Konterlogik; hier öffnet Ihr Tore mit Pflanzen-, Feuer- und Wasserschaltern.

Flotte Verbindung >> Das C-Gear

In jedem Pokémon-Abenteuer gibt es ein neues Trainer-Werkzeug; diesmal ist es das 'C-Gear'. Der Kommunikator wird über den Touchscreen bedient und ist jederzeit verfügbar. Er verwaltet lokale wie Online-Verbindungen und lässt sich in einen aktiven Modus schalten - dann werden Poképieler in Reichweite automatisch erkannt und mit Eurem Spiel verbunden. So kann man auch ohne Absprache spontan Kontakte knüpfen, Kämpfe veranstalten, Items tauschen und sogar an Umfragen teilnehmen. Mit erspielbaren Skins lässt sich die Benutzeroberfläche nach Eurem Geschmack gestalten.



Abschnitte und Geheimnisse sind daher nur zu bestimmten Jahreszeiten (also Monaten) erreichbar. Darüber hinaus gibt es in den beiden Editionen des Spiels erstmals exklusive Schauplätze, darunter die schwarze Stadt und der weiße Wald.

Der japanische Entwickler Gamefreak nutzt nun endlich die Vorzüge der 3D-Grafik, was mehr Dynamik ins Abenteuer bringt: Zu zahlreichen Gelegenheiten schwenkt die Kamera in ausgefallene Perspektiven, jetzt dürft Ihr dem Helden beim Erforschen von Häuserschluchten über die Schulter blicken und den tollen Ausblick von Berggipfeln genießen. Auch in der klassischen Vogelperspektive kommen mehr 3D-Ebenen zum Einsatz, etwa bei verzwickten Kraxeleien durch vielstöckige Tempelruinen und auf Brücken, die einen eindrucksvollen Ausblick auf Flüsse und Schluchten gewähren.

Obwohl der Ablauf strukturell dem der Vorgänger ähnelt, wurde die Handlung mit mehr Ereignissen und Humor aufgepeppt. So blamieren sich die Häscher von Team Plasma schon mal bis auf die Knochen und die Trainer-Freunde begleiten Euch bei vielen Aktionen, statt nur an Checkpoints zu warten. Sondermatches bringen zudem Abwechslung, darunter Team-, Zufalls- und Rotationsduelle. Bei Letzterem wählt Ihr drei Pokémon, die sich abwechseln.

Schließlich wurden die Link-Funktionen ausgebaut, um den Mehrspielerspaß zu erhöhen. Man muss jetzt nicht mehr ins Poké-center laufen, sondern kann per 'C-Gear' jederzeit auf alle Kommunikationskanäle zugreifen. Mit dem Wunderwerfer darf der Trainer nun auch in Link-Kämpfen Items einsetzen und gegenseitige Besuche sind jetzt über die Traumwelt möglich. Dieses beliebig gestaltbare Eigenheim besitzt einen Garten, in dem Ihr die raren Beeren züchtet. Man kann die Wohnung per Link ins Spiel von Freunden übertragen und sich so auch in Abwesenheit treffen, um z.B. im Tauschregal nach hinterlegten Items zu stöbern. *oe*



Bei winterlichen Temperaturen werden manche Pokémon schläfrig: Ihr entdeckt auch Schneeberge, die Euch den Weg versperren oder als Rampen dienen.



Im Frühjahr blühen Umgebung und Pokémon erst richtig auf.



Ist Wiederbelebung möglich? Im Museum bestaunt Ihr Pokémon-Fossilien.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Gamefreak, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	**Star Ocean: Second Evolution** (82 von 100 in Ausgabe 15)
DS	**Suikoden Tierkreis** (80 von 100 in Ausgabe 15)

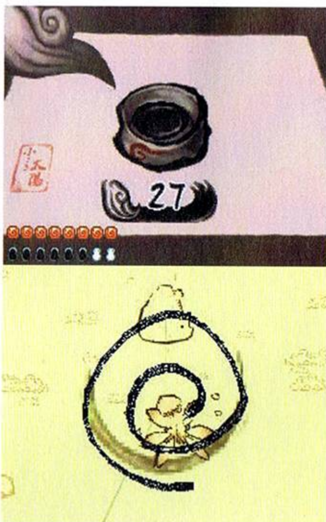
DS Pokémon: Schwarze & Weiße Edition

Pro	+ sammelt 150 neue Pokémon
	+ 3D-Umgebung mit Jahreszeiten
	+ verbesserte Link-Möglichkeiten
	+ mehr Pfiff bei Humor und Kämpfen
	+ erstmals exklusive Areale je Edition
Contra	- insgesamt altbekannter Ablauf

Multiplayer: 8 von 10
1 bis 4 – lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Mehr 3D-Effekte, Jahreszeiten und WiFi-Scanner: Das neue Pokémon ist eine echte Weiterentwicklung!



DS Pinselt im Malmodus, um Wege zu öffnen und Aktionen auszulösen.



DS Der weiße Wolfsgott Chibiterasu besucht fernöstliche Bergdörfer, Dungeons und Städte mit stimmungsvollem Comic-Ambiente.

Okamiden

Abenteuer >> Action-Adventure

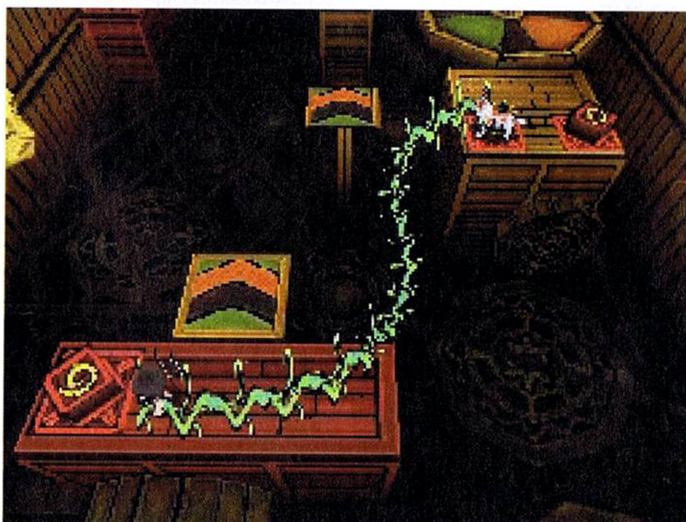
Im Action-Abenteuer "Okami" für PS2 und Wii verzauberte die weiße Wolfsgöttin Amaterasu Konsolenspieler mit einem frischen Spielkonzept. "Okamiden" führt Capcoms fernöstliches Märchen nun auf dem Nintendo DS weiter. Der im Vorgänger erkämpfte Frieden hielt nicht lange, denn wieder bedrohen Dämonen das vormals farbenfrohe Land. Diesmal stellt sich Amaterasus Sohnemann der Gefahr: Der noch unbeholfene Wolfswelpe Chibiterasu muss sich für diese Aufgabe die Mal-Fertigkeiten der Pinsel-Götter aneignen – doch Letztere sind nicht so leicht zu finden.

Anfangs erkundet Ihr zunächst trostlose Täler und Dörfer, deren Wege vielfach blockiert sind. Beim Spielprinzip holten sich die Entwickler zahlreiche Anleihen aus der "Legend of Zelda"-Reihe. Auch hier erforscht Ihr dunkle Labyrinthe und hohe Berggipfel, die von allerlei Gegnern bevölkert werden. Selbigen wischt Ihr eins mit dem Pinsel aus: In der Kampfarena verteilt Ihr Hiebe und Bisse und greift zum Malwerkzeug, um die Widersacher zu schwächen.

Die Tuschemalerei benötigt Ihr zudem bei den einfallsreichen Rätseln: Mit der erlernten Technik und dem korrekten Stylus-Pinselschwung durchschneidet Ihr Felsbrocken, lasst Pflanzen wachsen, repariert Brücken und bringt Bäume zum Blühen. So verwandelt Ihr die tristen Umgebungen in farbenfrohe Landschaften und lasst sogar die Sonne scheinen. Mit den erlernten Fähigkeiten eröffnen sich so bisher verschlossene Gebiete. Die mächtige Malerei zehrt allerdings am Tintenvorrat. Nachschub des schwarzen Nass gibt's in Krügen und bei besiegten Gegnern.

Zudem erhaltet Ihr tatkräftige Verstärkung: Verschiedene Reiter geben Tipps und unterstützen Euch mit ihrer Klinge und bei Puzzles. Die putzigen Begleiter dürfen jederzeit abgesetzt werden, damit sie Schalterflächen aktivieren, Gegner aufhalten oder den Weg zu begehrten Schatzkisten ebnen.

Neben der umfassenden Hauptgeschichte behelligen Euch Dorfbewohner mit vielfältigen Aufträgen. Mal ist Sake gewünscht, mal wollen Pötte oder Kräuter gefunden werden. Doch die Sucherei macht Sinn: Die Belohnung in Form von Glückspunkten steigert die körperliche Stärke und das knappe Tintenreservoir Eures tapferen Wolfsjungen. *ts*



DS Viele Rätsel lassen sich nur mit überlegtem Teamwork lösen. Hier kommandiert Ihr Euren Reiter zu Schaltern, um Plattformen auszufahren.



DS Mit Beißattacken und Pinsel bekämpft Ihr meist bizarre Gegner.



Thomas Stuchlik

8 von 10

„Pinselschwingender Weltenretter"

Der zuckersüße Chibiterasu bezaubert Jung und Alt mit seinem Charme. Auf seiner Reise entführt er Euch in eine traumhafte Welt mit stimmiger Comic-Optik, aber pixeligen Texturen. Das umfangreiche Abenteuer erinnert bei Leveldesign und Nebenaufgaben oftmals an die "Zelda"-Serie, bietet aber viel eigenes Potenzial: Die vielseitigen wie spaßigen Pinseleien laden zum Herumprobieren ein. Einfache Formen werden schnell erkannt, komplexe Malereien gelingen nur mit einem ruhigen Händchen. Die niedrige Frustgrenze kommt Einsteigern entgegen: Kämpfe lassen sich oft mit simplem Knöpfchengehacke gewinnen. Bei den Bosskämpfen dagegen ist Taktik gefragt. Die oft vorgegebene Kameraperspektive stört zum Glück nur selten.



DS In den hübschen Zwischensequenzen wird leider zu viel geplappert – und zudem nur in englischer Sprache.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Legend of Zelda: Spirit Tracks (nicht getestet)

DS Okamiden

Pro
- gelungene Comic-Optik
- stimmige Welt mit vielen Nebenaufgaben und Rätseln
- spaßige Pinsel-Aktionen

Contra
- zu simples Kampfsystem
- überlange Dialoge

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Mystisches Fernost-Abenteuer nach "Zelda"-Art mit witzigen Charakteren und pfiffigem Pinsel-Feature.



DS Dank Auto-Zielfunktion trefft Ihr die Herzlosen auch im Handgemenge.



DS Habt Ihr eine Welt durchgespielt, dürft Ihr zurückkehren und Bonus-Missionen erledigen. Hier kämpft Ihr in Herkules' Kolosseum gegen Dämonen – diesmal in Echtzeit.

Max Wildgruber

8 von 10

"Mies erzählt, aber verdammt unterhaltsam"

Seinen Ursprung als Handyspiel kann "Re:coded" nicht verleugnen. Die episodenhafte Hintergrundgeschichte ist kaum mehr als eine dünne Rekapitulation des Ur-Spiels. Spielmechanisch macht das Action-RPG allerdings eine Tugend aus dieser Not und überrascht Euch in jedem Kapitel mit neuen Einfällen. Eine derart unterhaltsame Abenteuerreise habe ich auf dem DS selten gespielt, zumal jede Welt mit Bonus-Dungeons und Neben-Quests lockt. Das letzte Spieldrittel langweilt mit aufgewärmten Passagen, spektakuläre wie anspruchsvolle Boss-Kämpfe entschädigen aber für diesen Durchhänger. Allemal unterhaltsamer als der Vorgänger "358/2 Days".

Re:coded

Kingdom Hearts

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Im zweiten DS-Ableger der "Kingdom Hearts"-Reihe wird Abwechslung groß geschrieben. In der für den DS erweiterten Fassung des in Japan als Handyspiel veröffentlichten "Re:coded" bringt ein geheimnisvoller Bug die Aufzeichnungen der Geschehnisse aus dem ersten Serienteil für PS2 durcheinander. König Mickey schickt eine digitale Kopie von Held Sora als Kammerjäger ins Daten-Wirrwar.

Ausgestattet mit dem obligatorischen Schlüsselschwert hackt Ihr Euch in der Gestalt des virtuellen Wuschelkopfes durch verwinkelte Areale. Serientypische Schauplätze wie die Inseln des Schicksals oder die Disney-Filmwelten zu "Aladdin" und "Alice im Wunderland" werden in fehlerfreier 3D-Optik gezeigt. Wie beim Vorgänger muss die Perspektive allerdings oft manuell nachgeregelt werden. Das stört allerdings nur bedingt, weil Sora bei Sprüngen und Kämpfen von einer zuverlässigen Auto-Zielfunktion auf Kurs gehalten wird.

Sprung- und kletterfreudig erkundet Ihr mit Eurem virtuellen Schlüsselmeister labyrinthische Konstrukte aus Bug-Würfeln und sucht nach versteckten Zugängen in rätsel- bzw. kampflastige Dungeons. Dabei nutzt Ihr die Eigenschaften der z.B. explosiven oder trampolinartigen Würfel, um Puzzles zu lösen. Angreifende Herzlose und Bug-Monster werden mit Schlüsselschwert-Attacken versorgt, die Ihr aus einem editierbaren Kommando-Menü in Echtzeit auswählt. Gesammelte Bonus-Chips ordnet Ihr auf einer Platine an, die Soras wachsende Kampfkraft symbolisiert. Der Clou dabei: So genannte Cheat-Module lassen Euch tief in die Spielmechanik eingreifen und Schwierigkeitsgrad sowie Belohnungssystem des Spiels an Eure Bedürfnisse anpassen. Insgesamt funktioniert Soras Platine wie eine Mischung aus "The World Ends with You" und dem Sphärobrett aus "Final Fantasy X".

Weil diese spielmechanischen Zutaten in jedem Kapitel neu variiert werden, kommt die eingangs erwähnte Abwechslung zustande. So überrascht Euch am Ende mancher Welten ein Bosskampf als zweidimensionale Plattform-Sequenz oder 3D-Ballerei. In Herkules' Kolosseum fightet Ihr mit dem namengebenden Heroen und "Final Fantasy 7"-Kultheld Cloud in waschechten Rundenkämpfen. Die trutzige Festung Hollow Bastion muss Sora schließlich ganz ohne Waffen, dafür mit Goofy und Donald bestreiten, die er in Echtzeit befehligt. *mw*



DS Die 3D-Modelle der bekannten Disney-Figuren sind erstklassig.



DS Habt Ihr einen Zugang zum Systemkern gefunden, lockt ein Dungeon.



DS Dialogsequenzen werden in gezeichneten Standbildern präsentiert.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square Enix, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Kingdom Hearts: Birth by Sleep** (nicht getestet)
DS	**Kingdom Hearts 358/2 Days** (77 von 100 in Ausgabe 15)

DS Kingdom Hearts Re:coded

Pro
- abwechslungsreicher Spielablauf
- frei belegbares Kommando-Menü
- ruckfreie 3D-Optik

Contra
- dünne Episoden-Story
- Wiederholungen im letzten Drittel
- unpräzise Kamera

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

82 von 100

SPIELSPASS

Unterhaltsames Action-Rollenspiel, das die dünne Story durch einen variantenreichen Spielablauf wettmacht.



PSP Die Magus-Schwestern sind nur mit einer ganz speziellen Taktik zu besiegen. Wenn Ihr wissen wollt, wie die Mädels früher aussahen, dann schaut doch mal in unseren Info-Kasten rechts unten.



Max Wildgruber
7 von 10
„Altbacken, charmant und umfangreich"

Eines vorneweg: Wer diese Art Rollenspiel nicht von früher kennt und liebt, wird sich mit kaum vorhandenen Animationen, klischeehafter Story und Zufallskämpfen schwer tun. Veteranen und aufgeschlossene Neulinge entdecken aber einen motivierenden Kern unter der spröden Schale. Vor allem das durchdachte Kampfsystem und die vielen kultigen Bossduelle begeistern auch heute noch für zig Spielstunden. Zudem stellt "Complete Collection" das bislang umfangreichste Remake des Originals dar und bietet Download-Muffeln mit der kompletten "After Years"-Saga eine willkommene Möglichkeit, das aus spielhistorischer Sicht interessante Sequel in einem Zug nachzuholen. Auch lobenswert: "Final Fantasy 4" erscheint ausschließlich als Sonderedition mit vier Artcards und Display-Reinigungstuch mit "Final Fantasy"-Motiv (zum normalen Preis).

The Complete Collection

Final Fantasy 4

Abenteuer >> Rollenspiel

Als "Final Fantasy 4" vor zehn Jahren die 16-Bit-Ära für eine der wichtigsten japanischen Rollenspielserien einläutete, ahnte wohl nicht einmal Schöpfer Hironobu Sakaguchi, dass selbst im Jahre 2011 noch neue Versionen des Spiels anstehen würden. Mit "Final Fantasy 4: The Complete Collection" folgt Square-Enix der Tradition, klassische Serienteile in hochauflösender, aber werkgetreuer 2D-Grafik auf PSP wiederzuerwecken. Während sich die vorangegangenen Remakes von "Final Fantasy" und "Final Fantasy 2" inhaltlich an den Versionen für den Game Boy Advance orientierten, schnürt der Entwickler für Teil 4 einen deutlich größeren Nostalgie-Rucksack.

So wählt Ihr am Anfang des Spiels, ob Ihr mit "Final Fantasy 4" das Originalspiel, einen komplett neuen Part namens "Interlude" (Zwischenspiel) oder das abschließende "The After Years" starten möchtet. Letzteres erschien hierzulande 2009 als WiiWare-Spiel in mehreren Download-Episoden.

Alle drei Teile werden im selben Grafikstil dargestellt und bieten Euch zudem die Möglichkeit, anstelle der neu arrangierten Kompositionen Nobuo Uematsus Originalmusik im Super-Nintendo-Stil zu hören. Neben einem Render-Vorspann zu "The After Years" rundet eine Galerie mit den jugendstilartigen Charakterskizzen Yoshitaka Amanos das fantaugliche Komplettpaket ab.

Apropos Fans: Die dürfen das inzwischen rund hundert Spielstunden umfassende Gesamtepos von "Final Fantasy 4" erstmals auf einer Disc erleben. Dabei stellt jeder der genannten Teile ein eigenständiges Rollenspiel dar, Spielstände dürfen nicht zwischen den einzelnen Parts übertragen werden. Im ersten Teil der "Collection" erlebt Ihr einen der absoluten Klassiker des Nippon-Rollenspiels: Als dunkler Ritter Cecil brecht Ihr zusammen mit Eurem Kumpel, dem Drachenritter Kain auf, um die Elementarkristalle vor einer überirdischen Macht zu bewahren. Dazu muss Cecil sich seiner eigenen düsteren Vergangenheit stellen, Berge und Türme erklimmen, in die Unterwelt und zu noch ferneren Orten reisen. Unterwegs trifft er Mitstreiter wie Kampfkünstler Yang, Beschwörerbeau Rydia oder seine große Liebe, die Weißmagierin Rosa.

Heutzutage recht vorhersehbar, markierte die Handlung des Originals Anfang der 1990er einen Meilenstein der Rollenspiel-Dramatik. Im Jahr 2011 fühlen sich Cecils Reisen über eine Oberweltkarte voller Burgen, Höhlen und Dungeons zwar altbacken an, überzeugen aber mit Charme. Das funktioniert nicht zuletzt, weil die 2D-Figuren ähnlich sparsam animiert wurden wie im Original. Lediglich Effekte wie Blitze, Nebelschwaden, flackernde Fackeln oder der rotierende Schatten von Cecils Luftschiff-Propeller hübschen die Optik dreidimensional auf.

Ein Jahr nach dem Ende von "Final Fantasy 4" beginnt die Handlung von "Interlude". Cecil & Co. klappern in ca. fünf Stunden die schönsten Reiseziele des Hauptspiels ab. Zunächst freut sich Kampfmönch Yang über Nachwuchs, dann wirft die neue Bedrohung aus "The After Years" ihren Schatten voraus. Da das Zwischenspiel keine neuen Schauplätze und das gleiche Kampfsystem wie das Original bietet, stellt es das schwächste Glied



PSP Gemeinsame Gebete von Schwarz- und Weißmagiern stärken Cecil für seine wichtige Mission.



PSP Im Königreich der Zwerge herrschen Backofen-Temperaturen. Eine feine Ausrede, um sich literweise Malzbier zu gönnen.



PSP Der Blick auf Cecils Luftschiffflotte 'Red Wings' demonstriert den subtilen 3D-Effekt, der die Weltkarte mit einer leichten Wölbung versieht.

der Kette dar. Das voreingestellte Erfahrungslevel von Cecils Truppe liegt bei 32, die Schwierigkeit der Kämpfe entspricht dem letzten Drittel des Hauptspiels.

In erster Linie fungiert "Interlude" als Überleitung zu "The After Years", dessen Handlung 17 Jahre nach dem Ende von Teil 4 einsetzt. Cecil und Gattin Rosa hatten ebenfalls Nachwuchs und so fällt es Sohnemann Ceodore zu, die Welt vor der Bedrohung zu bewahren, die von einem zweiten, bösen Mond auszugehen scheint. Auch "The After Years" wurde hauptsächlich aus den Bestandteilen des Originals aufgebaut, bietet aber zumindest eine Handvoll neuer Charaktere. Fans freuen sich zudem über ein Wiedersehen mit der in Würde gealterten Rasselbande des Erstlings.

Originell: Das Kampfsystem des Sequels wurde um Mondphasen erweitert, die Monsterstärke und Durchschlagskraft von physischen Attacken, weißer und schwarzer Magie beeinflussen. So spielt es nun eine wichtige strategische Rolle, wie der Mond aussieht, wenn Ihr ein Dungeon betretet. Deshalb überzeugt der erzählerisch durchwachsene Abschluss der "Complete Collection" vor allem durch das anspruchsvolle Kampfsystem. Wie im DS-Remake von 2008 dürft Ihr die Rundenkämpfe per Select-Taste im Auto-Kampfmodus 'vorspulen'. *mw*

Unser Vorab-Test basiert auf einer fast fertigen Version. Über etwaige Änderungen in der finalen Fassung berichten wir in der nächsten Ausgabe.

Im Wandel der Zeit



Damit Ihr die Evolution des Grafikstils von "Final Fantasy 4" verfolgen könnt, liefern wir Euch in diesem Kasten drei ältere Bilder vom Kampf gegen die Magus-Schwestern, dessen aktuelle Version Ihr oben links seht. In unserer Bilderreihe ganz oben prangt das Super-NES-Original von 1991, darunter die Game-Boy-Advance-Fassung (2006). Das 3D-Remake für den DS erschien in Europa im Jahr 2008.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> 22. April

USK 6

Alternativen

PSP	Final Fantasy 2 (68 von 100 in Ausgabe 11)
DS	Final Fantasy 4 (86 von 100 in Ausgabe 13)

PSP Final Fantasy 4: The Complete Collection

Pro	drei Spiele in einem; schicke 3D-Lichteffekte; wahlweise Auto-Kämpfe
Contra	altbackenes Design; schwaches Zwischenspiel; kein Spielstand-Transfer

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Umfangreiche Komplett-Edition des angegrauten Rollenspiel-Klassikers – für Fans und RPG-Historienforscher.

Lord of Arcana

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



PSP Donnergott Takemikazuchi gehört zu den kleineren Bossen im Spiel. Dafür nervt Euch der Blitzeschleuderer mit einem Zauber, der Euch selbst verwinzigt.

Square-Enix verbindet in "Lord of Arcana" Elemente aus "Monster Hunter" mit Aspekten klassischer Fantasy-Rollenspiele. Vom zentralen Dorf bricht Euer selbsterstellter Monstertöter auf, um zahlreiche große und kleine Bestien zu erlegen, ihre magische Macht zu absorbieren und schließlich zum Lord aufzusteigen. Mehr Story gibt es nicht. Im Gegensatz zum Monsterjäger-Vorbild schaltet das Spiel in eine separate, kreisrunde Kampfarena um, sobald Ihr einen Gegner berührt. Die Landschaftstexturen der Arena sind vergleichsweise matschig, dafür beeindrucken die rasanten Actionkämpfe gegen Lavadämonen, Riesenvögel oder den "Final Fantasy"-Kultdrachen Bahamut mit Blutspritzern und magischen Entladungen. Per Schultertaste anvisierte Gegner zeigen das Spiel aus einer dramatischen Perspektive, wenn sie angeschlagen sind. Quicktime-Events schließen die Hatz spektakulär ab.

Im Gegensatz zu "Monster Hunter" dürft Ihr neben Bastelmaterial auch Erfahrungspunkte sammeln und so nicht nur die Ausrüstung, sondern ebenso die Fähigkeiten Eures Waidmanns verbessern. Adhoc-Mehrspieler-Jagden mit bis zu drei Mitspielern wecken Euren Urtrieb als kooperative Jäger und Sammler im Fantasy-Land. *mw*

Max Wildgruber – 7 von 10

„Pures Grinding für Fantasy-Fleißmeisen"

"Lord of Arcana" ist eine Art "Monster Hunter" light mit Fokus auf Mehrspieler-Partien und sogenanntem 'Grinding'. Das heißt: stundenlanges Sammeln von Erfahrungspunkten, Rohstoffen und Monsterteilen, um Ausrüstung und Kraft des eigenen Charakters zu verbessern. Wer aus diesem simplen Konzept Freude gewinnen kann, wird nicht enttäuscht, denn das Spiel bietet prächtige Profi-Waffen und -Rüstungen in Menge; Ihr müsst nur die Geduld haben, sie Euch zu erarbeiten. Dass diese Motivation im Freundeskreis leichter aufzubringen ist als allein, versteht sich. Die tristen Kampfarenen kann ich verschmerzen, denn das Design vieler Boss-Monster und der zum Fantasy-Halali geblasene Soundtrack sind erstklassig.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	Gods Eater Burst (82 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	keine erhältlich

PSP Lord of Arcana

Pro	effektreiche Actionkämpfe; tolles Bossmonster-Design; großartiger Soundtrack
Contra	matschige Bodentexturen; nur rudimentäre Story; eintönige Standardgegner

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Uninspirierter, aber solider "Monster Hunter"-Klon mit zugänglichen Kämpfen und Rollenspiel-Elementen.

Einleitung >>

Spaß für die ganze Familie

Nintendo hat mit "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" den Weg geebnet - Videospiele im Allgemeinen und Handhelds im Besonderen sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Auch jenseits klassischer Games für Intensiv-Zocker besteht Bedarf an interaktiver Unterhaltung. Nur die Bezeichnung dieses vermeintlich neuen 'Genres' bereitet Probleme: Die Industrie nennt es gerne 'Casual Games', übersetzt etwa 'beiläufige, zwanglose Spiele'. Unserer Ansicht nach trifft das nicht den Kern, da vermehrt Lernprogramme und Lebenshilfen jeglicher Art erscheinen. Für uns ist diese Mischung aus nicht allzu komplizierten Spielen und zugänglicher Wissensvermittlung ein Angebot an die ganze Familie, von den Enkeln bis zu den Großeltern, sich mit den elektronischen Taschenspielern zu beschäftigen. Allen Programmen gemein ist der spielerische Umgang mit dem jeweiligen Thema.

Insofern findet Ihr in unserer Familien-Rubrik alle Handheld-Titel jenseits typischer Zocker-Kategorien. Dazu haben wir uns drei Hauptgenres ausgedacht, die diese Programme sinnvoll zuordnen: 'Meine Bildung' umfasst alle Titel, bei denen die Wissensvermittlung im Vordergrund steht, 'Mein Verstand' versammelt jene Programme, die Eure grauen Zellen auf Vordermann bringen. 'Mein Leben' schließlich fasst alle Spiele zusammen, in denen Ihr in eine andere, spannende Rolle schlüpft, sozusagen ein zweites Leben durchspielt - ob als Liebhaber, Detektiv oder Tierpflegerin. Wichtig ist, dass keine Vorkenntnisse verlangt werden. Spiel rein, Handheld an, Spaß haben: So sieht im Idealfall der Ablauf aus.

Ob der Einstieg wirklich leicht fällt, ob sich hinter der knuffigen Präsentation ein sinnvoller Sprachtrainer, ein umfassender Reisebegleiter oder ein spannendes Tierabenteuer verbirgt, das verraten unsere Tests. Wir prüfen Grafik, Sound und Inhalt - nicht alles, was die Werbetexte auf der Packung versprechen, bewahrheitet sich.



DS Spätere Aufgaben beschäftigen sich mit grammatikalischen Fällen. Fachbegriffe wie Dativ, Nominativ und Genitiv finden nach einiger Zeit ebenfalls Anwendung.



DS Erstklässlern wird ein Begriff vorgelesen, dem sie ein Bild zuordnen.

Deutsch 1.-4. Klasse (2011)

Meine Bildung >> Deutsch-Kurs

Viele Kinder und Jugendliche träumen davon, irgendwann einmal den Beruf des Videospielredakteurs zu ergreifen. Gute Deutsch- und Grammatikkenntnisse sind dafür jedoch ein absolutes Muss. Mit dem Lernprogramm "Deutsch 1.-4. Klasse" (Ausgabe 2011) lernen Kinder nach dem Wiederholungsprinzip Begriffe, Rechtschreibung und die Grundlagen der deutschen Grammatik. In kinderfreundlicher Optik führt die Eule Eusebia durch das Programm, lobt richtige Antworten per kindlicher Sprachausgabe und tröstet bei Fehlern.



DS Für Kinder schwer zu bedienen: Die winzige Tastatur verlangt Präzision.

Zu Beginn des Spiels wählt man eine passende Spielfigur und entscheidet sich für eine Schulklasse, an der sich dann die anfänglichen Übungen orientieren. Für die jüngsten Schüler hält "Deutsch 1.-4. Klasse" Wörter mit fehlenden Buchstaben, Wort/Bild-Zuordnungen und Reimwörter parat, später folgen für die älteren Schulbankdrücker Aufgaben über korrekte Silbentrennung und Sprachlehre. Die verschiedenen zufällig ausgewählten Übungen werden nach einer bestimmten Zahl richtiger Antworten immer schwieriger. Löblich: Das Programm berücksichtigt bereits für die Aufgaben des ersten Schuljahrs die im Internet-Zeitalter vielfach vernachlässigte Groß- und Kleinschreibung. Falls die Schüler partout nicht auf die Lösung einer Aufgabe kommen, gibt es übrigens am unteren Bildrand einen 'Vorsagen'-Knopf, der die richtige Antwort anzeigt. Das Spiel geht dann ohne Fehlermeldung weiter, allerdings steigt man so nicht weiter in den acht unterschiedlichen Bildungslevels.

Auf die Finger klopfen müssen wir den Entwicklern für die viel zu klein geratene virtuelle Tastatur auf dem unteren Bildschirm des Nintendo DS. Die Eingabe der korrekten Lösungsbuchstaben und -Wörter erfordert auf den winzigen Tasten einiges an Fingerspitzengefühl und könnte Kinder frustrieren. Ab und zu verweigert die Software außerdem grammatikalisch korrekte Lösungen, die einfach nicht vorgesehen sind. So wurde uns ein Fehler angekreidet, als wir mit der Endung '-ig' aus dem Wort 'Frucht' ein Adjektiv bildeten. Nur die Endung '-bar' wurde als richtig anerkannt. Ein weiterer Kritikpunkt ist die schlechte Menüführung. Hat man sich einmal für einen Charakter und eine Schulklasse entschieden, gibt es keine Möglichkeit, diese beiden Einstellungen zu ändern, ohne vorher den mühevoll aufgebauten Spielstand samt Erfolgsstatistik zu löschen. *tk*

DS Deutsch 1.-4. Klasse (2011)	
Hersteller	>> Franzis
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	+ rund 1.000 Aufgaben + sinnvolle Aufteilung in vier Klassen + gute Sprachausgabe + farbenfrohe Aufmachung
Contra	- viel zu kleine Buchstabenfelder - unkomfortable Menüführung
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10
Wertung	7 von 10

Bunte und kindgerechte Vermittlung von Deutsch-Grundkenntnissen mit einigen Bedienungsschwächen.

Mathematik 1.-4. Klasse (2011)

Meine Bildung >> Mathematik

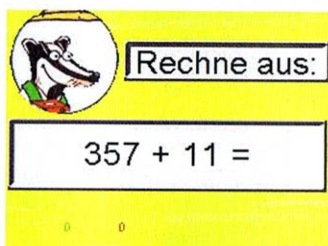
Mathematik ist für viele Kinder bereits in der Grundschule ein Graus. Das Mathe-Lernprogramm aus dem Hause Franzis versucht, den trockenen Stoff der Klassen 1 bis 4 mit Hilfe einer bunten Präsentation interessanter zu gestalten. Dabei werden die Grundrechenarten durch stete Wiederholung trainiert. Als Maskottchen dient der Dachs Dagobert, der nach jeder bestandenen Aufgabe ein paar lobende Worte spricht, komischerweise aber über dieselbe Stimme verfügt wie seine Kollegin Eusebia aus "Deutsch 1.-4. Klasse" (siehe linke Seite). Genau wie in diesem Spiel wählt Ihr zu Beginn eine Spielfigur und entscheidet Euch für eine Einstiegsklasse. Zu schwierige Fragen löst Ihr mit dem 'Vorsagen'-Knopf.

Leider ärgert Ihr Euch über die Einschränkung, nicht selbstständig den Anfangslevel ändern zu können, ohne den mühsam erarbeiteten Spielfortschritt zu löschen. Stattdessen klickt Ihr Euch durch erfolgreiche Übungen über acht Stufen bis zur vierten Klasse.

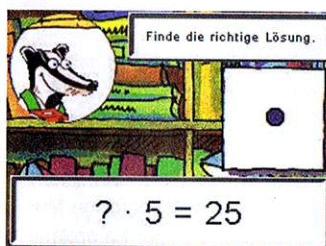
Das Programm mixt Strich- und Punktrechnungen mit einfallsreichen Textaufgaben, die einfache Gleichungen in einen anschaulichen Kontext einbinden. Später folgen erste Schritte in der Geometrie. Zusätzlich bietet "Mathematik 1.-4. Klasse" einen Kopfrechentrainer, der sich aber bis auf eine andere Hintergrundfarbe und die Unabhängigkeit vom Level-System kaum von den normalen Übungen unterscheidet. Was dem Modul fehlt, sind kleinschrittige Erklärungen für die Textaufgaben. Mehr als einen aufmunternden Satz bekommt man bei Fehlern nicht zu hören. *tk*



DS Textaufgaben bieten Abwechslung von den normalen Rechnungen.



DS Der Kopfrechentrainer unterscheidet sich kaum vom normalen Modus.



DS In den späteren Klassen wartet nach der Strich- auch die Punktrechnung.

DS Mathematik 1.-4. Klasse (2011)	
Hersteller	>> Franzis
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	+ rund 500 Aufgaben + zusätzliches Kopfrechentraining + gute Sprachausgabe + kindgerechte Aufmachung
Contra	– mangelnde Abwechslung – schlechte Menüführung
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10
Wertung	6 von 10

Farbenfroher Rechentrainer, der durch seine Aufmachung überzeugt, jedoch die Schwächen der Reihe übernimmt.

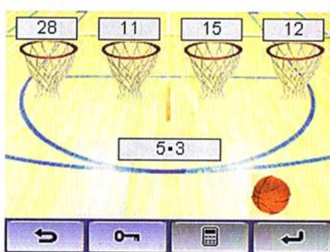
Cornelsen Trainer

Mathe Klasse 5+6

Meine Bildung >> Mathematik

Der Schulbuch-Verlag Cornelsen schnürt mit "Mathe Klasse 5+6" ein Rundum-Sorglos-Packet für Gymnasiasten und Realschüler. Das Programm bietet 3.500 Aufgaben aus den Bereichen Bruch- und Prozentrechnung, Dreisatz sowie natürliche und rationale Zahlen. In sinnvollen Gruppen zusammengefasst findet man hier schnell Übungsaufgaben zu allen entsprechenden Themen, die sich mit dem Stylus und verschiedenen optischen Hilfsmitteln wie einer virtuellen Rolle, auf der verschiedene Ergebnisse aufgedruckt sind, komfortabel bewältigen lassen. Die Lösungswege müsst Ihr dabei strikt einhalten, im Kopf gekürzte Brüche führten bei uns zu Fehlern.

Auf bis zu vier Benutzerprofilen lässt sich der individuelle Fortschritt bei den Übungen jederzeit abrufen. Dazu kommt ein Prüfungs-Modus mit Tests auf Zeit. Als Erleichterung stellt das Programm bei komplexen Rechnereien einen Taschenrechner bereit, außerdem kann man sich jederzeit die Lösung der jeweiligen Aufgabe anzeigen lassen. Diese wird dann jedoch als 'nicht bestanden' gewertet. Nach jeweils 75 richtig gelösten Rechnungen schaltet Ihr hilfreiche Extras wie zum Beispiel eine Formelsammlung oder verschiedene Umrechner frei. Dieser Schuss Extramotivation wird allerdings von der schlichten Aufmachung getrübt. Abwechslung von den langweiligen Zahlenkolonnen gibt es kaum, immerhin ändert Ihr die Farbe der tristen Menüs nach Belieben. Ein Extralob verdient dagegen die Option, das komplette Lernprogramm in englischer Sprache zu absolvieren. *tk*



DS Das Basketball-Rechenspiel zählt zu den grafischen Highlights.

DS Die meisten Rechnungen bieten eine funktionale und biedere Optik.

DS Mit dieser komfortablen Rolle wählt Ihr aus mehreren Lösungen.

DS Mathe Klasse 5+6	
Hersteller	>> Cornelsen
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	+ etwa 3.500 Aufgaben + freischaltbare Formelsammlung + Mathe-Tests auf Zeit + wahlweise mit englischen Texten
Contra	– sehr trockene Aufmachung – strikt vorgegebene Rechenwege
Grafik	2 von 10
Sound	2 von 10
Wertung	8 von 10

Klasse Mathe-Coach mit sinnvoll gruppierten Aufgaben und Themen in Hülle und Fülle. Nur die triste Optik stört.

Lernerfolg Grundschule
Musik: Little Amadeus

Meine Bildung >> Musik



DS Die Charaktere aus der TV-Serie begleiten Euch bei der musikalischen Reise durch Salzburg und stellen Aufgaben wie Rhythmus-Klopfen oder Noten-Malen.

Österreichs Musik-Genie Wolfgang Amadeus Mozart schlüpft in "Musik: Little Amadeus" in ein Cartoon-Gewand, um Kindern die Grundlagen der Musikwissenschaft nahezubringen. Eifrige Kinderkanal-Zuschauer kennen den kleinen Musiker und Komponisten bereits aus der passenden Zeichentrickserie. Im Spiel sammelt Ihr durch bestandene Aufgaben in vielen Örtlichkeiten Salzburgs goldene Notenschlüssel, die am Schluss ein Konzert des Perückenträgers freischalten. Dazu hört Ihr richtige Dreiklänge heraus, klopft Rhythmen nach, vervollständigt Takte, sucht zu Instrumenten die passenden Töne und unterscheidet laute und leise Liedpassagen.

Jede Übung absolviert Ihr in drei Schwierigkeitsgraden, für die es unterschiedlich viele Notenschlüssel gibt. Hierbei müsst Ihr Euch die Aufgabenstellung, die von den Charakteren aus der Serie vorgetragen werden, leider bei jedem Versuch komplett anhören - das nervt auf Dauer!

Die Grafik spiegelt die Optik der Fernsehserie wieder; die Portraits der Akteure sind sauber gezeichnet, ihre Mundbewegungen passen allerdings nicht zur sehr guten Sprachausgabe. Der Story-Modus kommt gänzlich ohne Texte aus und eignet sich deshalb auch für Kinder, die noch nicht lesen können. Wissbegierige Musiker finden neben der Kampagne ein Nachschlagewerk, das mit verständlichen Texten sowie Hör- und Leseproben Grundzüge der Musiktheorie vermittelt. Den gleichen Zweck erfüllt übrigens ein beigepacktes, dünnes Begleitheft. Die Zusatzinformationen sind für die Erfüllung einiger Aufgaben durchaus nötig, Einsteiger könnten etwa beim Dreiklang-Hören überfordert sein. Als spielerische Begleitung zur musikalischen Früherziehung ist "Little Amadeus" eine sinnvolle Ergänzung; ohne Vorwissen ist die Hürde höher, zumal Erklärungen bei Fehlversuchen fehlen. *tk*

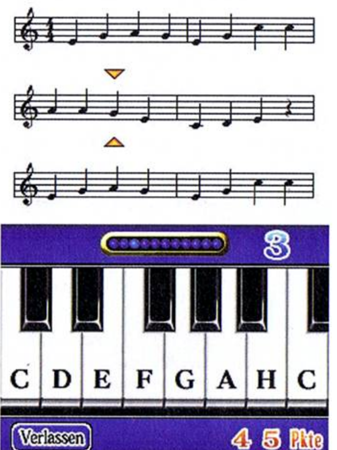
DS Musik: Little Amadeus	
Hersteller	>> Tivola
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel
Pro	sympathische Cartoon-Charaktere; umfangreiches Nachschlagewerk; schönes, aber dünnes Begleitheft
Contra	viele Übungen verlangen Vorwissen; Erklärungen zu den Aufgaben werden zu oft wiederholt
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10
WERTUNG	7 von 10

Hübsch präsentiertes und abwechslungsreiches Musik-Lernspiel, das Neueinsteiger überfordern könnte.

Musik für alle
Music

Meine Bildung >> Musik





DS In den Lektionen erklärt Euch ein Comic-Dirigent Schritt für Schritt die Musiktheorie. Euer Wissen setzt Ihr später in verschiedenen Vortragsstücken um.

Im Gegensatz zu "Little Amadeus" gibt es bei "Music: Musik für alle" weder Sprachausgabe noch aus dem Fernsehen bekannte Cartoon-Charaktere. Dafür trumpft das Programm mit einer großen Auswahl an Beschäftigungsmöglichkeiten auf: Das Kernstück des Moduls bildet der Lektions-Modus, der in 21 Schritten die Grundlagen der Musiktheorie ausführlich erklärt. Dabei ist kein Vorwissen notwendig, die Texte sind leicht zu verstehen und mit anschaulichen Beispielen unterlegt.

Ihr lernt zuerst, Tonlagen und Tonhöhen zu unterscheiden, dann beschäftigt Ihr Euch mit verschiedenen Notenarten und schließlich lehrt Euch das Spiel Rhythmik und Vortragszeichen. Nach jeder Lektion wartet ein passender Test, der das Gelernte unter Zeitdruck abfragt. In einem Kalender verfolgt Ihr, wann Ihr welche Übung gemacht habt. Im Vortrags-Modus kauft Ihr gegen Punkte, die Ihr durch erfolgreiche Tests verdient, eine der 65 Partituren, übt den Song am virtuellen Klavier ein und vergleicht Eure Aufnahmen mit einer akustischen Musterlösung.

Das Lexikon bietet einen umfangreichen Überblick über musiktheoretische Begriffe, aufmerksame Leser überprüfen ihr Wissen in passenden Terminologie-Tests. Im Spaß-Modus trainieren verschiedene Minispiele Rhythmusgefühl und Gehörbildung. Ihr lasst etwa durch Händeklatschen im Takt Ballons platzen oder sucht aus einer Reihe Vögel diejenigen heraus, die disharmonisch singen. Für Klavier- und Gitarrenspieler hält das Programm außerdem Akkordtabellen bereit.

"Music: Musik für alle" richtet sich an lernwillige Jungmusiker und eignet sich zur Begleitung der musikalischen Ausbildung. Bei den späteren Tests und den Vortragsstücken ist Durchhaltevermögen und Übungsbereitschaft gefragt, genau wie beim Lernen eines echten Instruments. Bis auf die sich ständig wiederholende Titelmelodie, die Euch auch in den Lektionen nicht erspart bleibt, leisten sich die Entwickler kaum Fehler. *tk*

DS Music: Musik für alle	
Hersteller	>> Nobilis
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel
Pro	21 Lektionen und passende Tests; verständliche Erklärungstexte; umfangreiches Lexikon; Minispiele lockern den Lernstoff auf; Akkordtabellen
Contra	nervige Menümusik
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10
WERTUNG	8 von 10

Gut strukturiertes Lernprogramm für junge Musiker, die ihren Unterricht auch unterwegs fortsetzen wollen.

Pictionary

Mein Verstand >> Brettspiel

Als Brettspiel ist "Pictionary" seit vielen Jahren ein Partyknüller. Ihr zeichnet Begriffe, die Euer Partner unter Zeitdruck erraten muss. Eigentlich ideal für eine DS-Umsetzung, der Touchscreen hilft beim Papiersparen. Allerdings glückte THQs Adaption nur bedingt und funktioniert lediglich im Mehrspieler-Modus per Drahtlos-Spiel oder Hot-Seat-Modus. Egal ob im Brettspiel- oder kompakten Quiz-Modus: Solospieler verzweifeln ob der unterirdischen Zeichenqualität des Computermalers, teils völlig abwegigen Begriffen (zum Beispiel 'sich lümmeln') und einer fehlerhaften Auto-Vervollständigung der Lösungen. So seid Ihr manchmal auf der richtigen Fährte, tippt die ersten Buchstaben ein und seht Euch mit falschen Vorschlägen des Computers konfrontiert, da der richtige Begriff fehlt – ganz schön dämlich. Zusammen mit einigen Freunden entwickelt "Pictionary" dagegen durchaus spaßige Züge. Praktisch: Während Ihr auf dem unteren Bildschirm kritzelt, wird Euer Kunstwerk in Echtzeit auf dem oberen Bildschirm gespiegelt. So können Mitspieler bequem zusehen und drauflos raten.

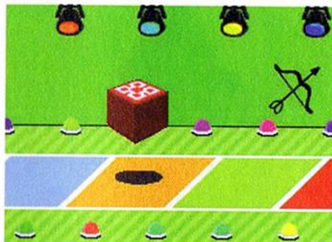
Exklusiv im Mehrspieler-Modus steht neben dem Brettspiel-Modus die "Pictionary"-Mania-Variante zur Wahl. Hier malt Ihr unter erschwerten Bedingungen, dürft nur Formen benutzen, habt begrenzte Tinte oder seht nicht, was Ihr pinselt. Witzig, aber nur für angehende Spieleerfinder tauglich: Im Begriffseditor fügt Ihr der Datenbank eigene Zeichnungen und Lösungswörter hinzu. *mw*



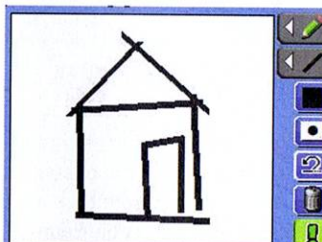
DS Das Bild zu 'Nachdenken'. Könnte aber auch eine dampfende Kartoffel sein.



DS Das grüne Häkchen zeigt: Der Begriff 'Feind' wurde erraten.



DS Auf einem kargen Spielbrett zieht Ihr von Zeichnung zu Zeichnung.



DS Manische Aufgabe: Puppenhaus nur mit geraden Linien zeichnen.

DS Pictionary	
Hersteller	>> THQ
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel
Pro	Touchscreen-Zeichnen klappt gut Hot-Seat-Modus für mehrere Spieler
Contra	mieser Computermaler abstruse Begriffe fehlerhafte Worterkennung hässliches 3D-Spielbrett
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10

2 von 10 **WERTUNG**

Schlampige Umsetzung des an sich witzigen Brettspiels. Lieber für zehn Euro mehr das Original kaufen.

Knobel- und Denkspiele

Mein Verstand >> Spielesammlung

Kreuzworträtsel und Sudoku erfreuen sich bei Reisenden ungebrochener Beliebtheit. Mit "Knobel- und Denkspiele" wird das obligatorische Rätselheft nun überflüssig. Im Challenge-Modus warten 560 Rätsel und genauso viele Bonusaufgaben mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad auf ihren Meister. Neben den bereits genannten Puzzle-Disziplinen fügt Ihr in Buchstabenketten Wörter zusammen, testet Euer Gedächtnis in einem Bilderquiz-Minispiel, sucht aus einem Buchstabensalat Lösungswörter heraus oder verbindet Zahlen zu einem Pixelbild.

Bei insgesamt 14 verschiedenen Kategorien ist für jeden etwas dabei, zumal alle Aufgaben von Beginn an ausgewählt werden können. Kennt man eine Puzzle-Art nicht, helfen detaillierte Erklärungen in Textform weiter. Als Belohnung für gelöste Rätsel regnet es Tippmarken, die Ihr bei zu schwierigen Aufgaben gegen Lösungsvorschläge eintauscht.

Leichtere Übungen warten im überflüssig wirkenden Quickplay-Modus, der die gleichen Kategorien wie die Challenge-Variante bietet, in dem es aber keine Belohnungen und keine Übersicht über die schon geschafften Rätsel gibt.

Lösungsbuchstaben- und Worte gebt Ihr mit dem Stylus auf einem Schreibfeld ein. Oft interpretiert das Spiel dabei Eure Schrift falsch, was im Zusammenhang mit einer umständlichen Löschfunktion zu Frust führt. Abhilfe schafft eine optionale Handschriften-Speicherung, mit der Ihr das Programm explizit mit Eurer eigenen Schreibweise füttert. Die nüchterne Grafik und die unauffälligen Soundeffekte und Musikstücke hätten etwas mehr Aufmerksamkeit vertragen. Für Pendler, die auf dem Arbeitsweg ein wenig Abwechslung wollen, ist "Knobel- und Denkspiele" einen Blick wert. *tk*



DS In klassischen Bilderrätseln sucht Ihr Unterschiede und kreist sie ein.



DS Im Buchstaben-Chaos sucht Ihr Begriffe, die es wirklich gibt.

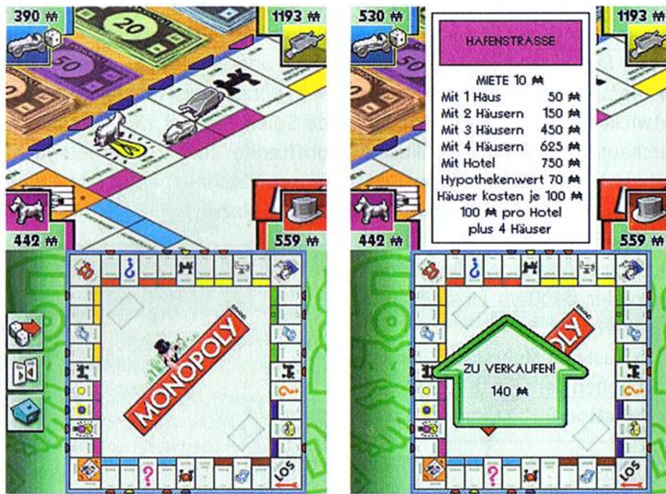
DS Knobel- und Denkspiele	
Hersteller	>> Rondomedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel
Pro	14 verschiedene Rätselkategorien 1.120 Aufgaben im Challenge-Modus ausführliche Erklärungen mit rechts oder links zu bedienen
Contra	sehr simple Präsentation Buchstabenerkennung unsauber
Grafik	2 von 10
Sound	2 von 10

5 von 10 **WERTUNG**

Riesige und vielfältige Rätselsammlung, die jedoch lieblos aufgemacht ist und mit schlechter Menüführung nervt.

Monopoly

Mein Verstand >> Brettspiel



DS Drahtlos oder mit bis zu vier Spielern an einem DS jagt Ihr das Geld.

DS Die Optik orientiert sich am Klassiker, nicht an den Sondereditionen.

"Monopoly" gehört in fast jedem Familienhaushalt zum klassischen Brettspiel-Repertoire. Für Reisen scheint die Hatz um Besitz und Reichtum ungeeignet, wo sollten auch Geldscheine, Straßenkarten, Häuser und Würfel im Auto Platz finden? Electronic Arts bietet Fans daher eine Fassung für den DS, die das Spielgefühl des Klassikers sehr gut vermittelt.

Mit bis zu vier Straßensammlern, die wahlweise ein in drei Schwierigkeitsstufen regelbarer Computerspieler ersetzt, würfelt, tauscht und kauft Ihr wie beim wöchentlichen Spieleabend. Automatisches Speichern sorgt dafür, dass Ihr die Partie jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen könnt.

Da viele Brettspieler die Regeln von "Monopoly" unterschiedlich auslegen, gibt es eine praktische Hausregel-Funktion, mit der Ihr Startkapital, Handlungsoptionen und Gehälter einstellt. Falls Eure letzte "Monopoly"-Session schon etwas zurückliegt, hilft ein aufgeräumtes Tutorial beim Erinnern. Im Hintergrund dudelt durchgehend eines von drei Musikstücken und nervt schon nach kurzer Zeit. Für dringend benötigte Abwechslung hätten wir uns verschiedene themenbasierte Spielbretter gewünscht. Die Umsetzung ist gut, aber weder besonders pfiffig noch umfangreich. *tk*



DS In diesen Tauschmenüs feilscht Ihr um Straßen, Bahnhöfe und Geld.

DS Monopoly

Hersteller	>> Electronic Arts
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Pro
- speichert nach jedem Zug
- drei Schwierigkeitsgrade
- optionale Hausregeln
- Hotseat-Modus für vier Spieler

Contra
- nervige Musikuntermalung
- enthält nur das klassische Spielfeld

Grafik: 5 von 10
Sound: 3 von 10

7 von 10 WERTUNG

Ausgereifte Brettspiel-Umsetzung ohne Firlefanz – ein bisschen mehr Design & Abwechslung wären nett gewesen.

100 Denk- und Logikspiele

Mein Verstand >> Spielesammlung



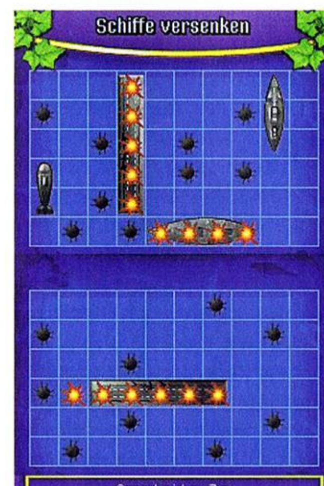
DS Die grafisch schlichte "Bust-a-Move"-Kopie spielt sich wie das Original.



DS Beim klassischen Poker fallen die Gegner auch auf Bluffs herein.

Im Gegensatz zu "Knobel- und Denkspiele" beschäftigt sich das zweite Minispiele-Modul von Rondomedia nicht mit Buchstaben- oder Kreuzworträtseln, sondern mit Kartenspielen, Puzzles und kleinen Geschicklichkeitstests. Neben den Türmen von Hanoi, einer einfachen Version von Tangram, Poker und Sudoku bietet das Modul mit "Bubble Fire" und "Tennis" auch Kopien der Klassiker "Pong" und "Bust-a-Move". Sogar ein spielerisch sinnfreier einarmiger Bandit hat es in die Sammlung geschafft. Die Spiele sind übersichtlich in die Kategorien Puzzles, Brett + Karten sowie Action eingeteilt; zu jedem Eintrag gibt es eine kurze Erklärung, worum es in der jeweiligen Disziplin geht.

Optisch präsentieren sich die meisten Games sehr simpel, aus "Schiffe versenken" oder "Tennis" hätte man sicherlich mehr machen können, als platte Symbole auf einen eintönigen Hintergrund zu kleben. Auch in Sachen Musik wirkt die Knobelei uninspiriert: Die dudelnde Jazzmusik schaltet Ihr genervt aus, die Soundeffekte klingen billig, Eure Computergegner bleiben stumm. An der Menüführung und der Steuerung gibt es dagegen nichts zu meckern. *tk*



DS "Schiffe versenken" gehört zu den grafisch schlichteren Spielen.

DS 100 Denk- und Logikspiele

Hersteller	>> Rondomedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Pro
- 100 verschiedene Minispiele
- Spielregeln in Textform
- Spielfortschritt wird gespeichert

Contra
- optisch regiert meist Tristesse
- keine Highscore-Listen
- keine Extras oder Statistiken

Grafik: 3 von 10
Sound: 2 von 10

5 von 10 WERTUNG

Große Auswahl bekannter Karten- und Geschicklichkeitsspiele, der es an motivierenden Extras fehlt.

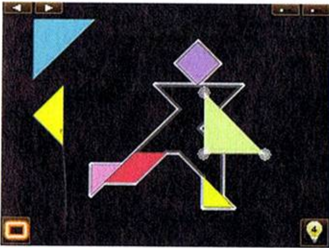
3 in 1
Solitaire, Mahjong & Tangram

Mein Verstand >> Spielesammlung

Wer sich mit Kartenspielen und Steinchen-Knobeleien auf dem DS auskennt, dem kommt bei dieser Spielesammlung einiges bekannt vor - und richtig, den Großteil der hier verfügbaren Disziplinen gibt es bereits in minimal abgewandelter Form als eigenständige (dann aber teurere) Module oder als DSi-Ware zum Download (dann günstiger). Nun wurde noch mal alles zusammengepackt, von Ballast wie Storymodi befreit und mit einem vierten Betätigungsfeld ergänzt, das es kurioserweise nicht in den Titel ("3 in1 ") geschafft hat.

So habt Ihr die Wahl, ob Ihr bei "Solitaire" Kartenstapel nach festen Regeln legt, in "Majhong" Steinchenpyramiden paarweise abbaut, aus sieben "Tangram"-Steinen abstrakte Formen zusammenfügt oder Puzzle-Motive richtig sortiert. Jede Disziplin ist mit hunderten Aufgaben versehen, was mal mehr ("Tangram") und mal weniger ("Solitaire") ergiebig ist. Die schlichte Grafik besitzt wenig Charme, ist aber ausreichend übersichtlich; lediglich bei "Mahjong" tut Ihr Euch manchmal etwas schwer, die filigranen Unterschiede bei den einzelnen Steinen zu erkennen.

Auch die Stylus-Steuerung klappt ordentlich, zumal Euch auf Wunsch sinnvolle Hilfestellungen unter die Arme greifen. Für die kurze Denksport-Runde zwischendurch taugt die Sammlung, mehr aber kann (und will) sie mangels Tiefgang nicht leisten. *us*



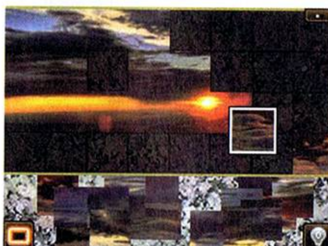
DS Das Legen der "Tangram"-Formen ist die interessanteste Disziplin.



DS Auf Wunsch werden bei "Mahjong" die nutzbaren Steine aufgehellt.



DS Das Grundkonzept von "Solitaire" wird im Spiel nur knapp erklärt.



DS Die Puzzleaufgaben sind je nach Motiv simpel bis reine Raterei.

DS 3 in 1: Solitaire, Mahjong & Tangram	
Hersteller	>> Koch Media
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	+ vier Spiele auf einem Modul + angenehme Steuerung + viele Aufgabenstellungen + praktische Hilfefunktion
Contra	- Anleitungen sehr knapp - gibt es als Downloads günstiger
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

6 von 10 WERTUNG

Uninspirierte, aber solide ausgeführte Sammlung von Denk- und Knobelklassikern mit großem Umfang.

Emergency 2012

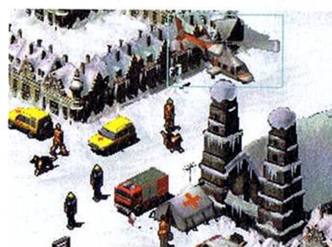
Mein Leben >> Rettungswesen

Eigentlich eine schöne Idee: In "Emergency 2012" sollen Euch die Aufgaben von Sanitätern, Feuerwehrleuten, Polizisten und Mitarbeitern des Technischen Hilfswerks spielerisch nahegebracht werden. Im Gewand eines rudimentären Echtzeit-Strategiespiels dirigiert Ihr Eure Einsatzkräfte durch vier Kampagnen, die jeweils aus einer Hand voll Missionen bestehen. In Paris räumt Ihr die Trümmer rund um den zerstörten Eiffelturm fort. Im verschneiten München sucht Ihr frierende Opfer mit Spürhunden. Eine Hitzewelle in Berlin fordert Euch mit Großbränden. In Zermatt bricht der Notstand aus, weil das Matterhorn über der Stadt zusammengebrochen (!) ist.

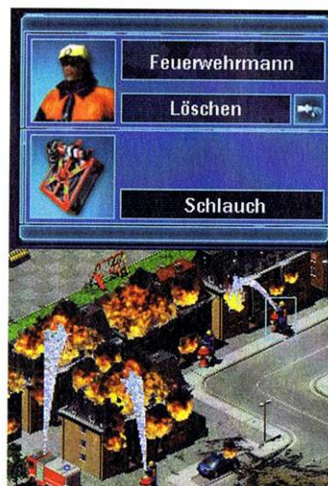
Mit seltsam unproportionierten Einsatzkräften, die ihre Fahrzeuge um Haupteslänge überragen, erledigt Ihr mehrere Aufgaben pro Mission. Dabei ist es unwichtig, ob Ihr mit einem Polizisten einen Randalierer festnehmt oder Sanitäter einen Verletzten abtransportieren lasst: Stets tippt Ihr eine Spielfigur an, wählt aus einem Ringmenü die passende Aktion und klickt auf den zugehörigen Einsatzort. Die absolute Unselbstständigkeit Eurer Mannschaft führt oft dazu, dass Ihr auf einen Blick seht, was zu tun ist, aber zu lange dafür braucht und den Einsatz von vorne beginnen müsst. Frustrierend. So müsst Ihr jeden einzelnen Feuerwehrmann erst umständlich mit einem passenden Werkzeug ausrüsten oder Suchhunde immer wieder zum Hundeführer zurückrufen. Zudem wiederholen sich die Aufgaben recht schnell. Nur für Besitzer des kompletten Playmobil-Feuerwehr-Sets empfehlenswert. *mw*



DS Am Eiffelturm verhaftet ein bereits angeschlagener Polizist Randalierer.



DS Seit wann ist die Münchner Frauenkirche nur 12 Meter hoch?



DS Taktisch kluges Positionieren der Feuerwehrleute macht Spaß.

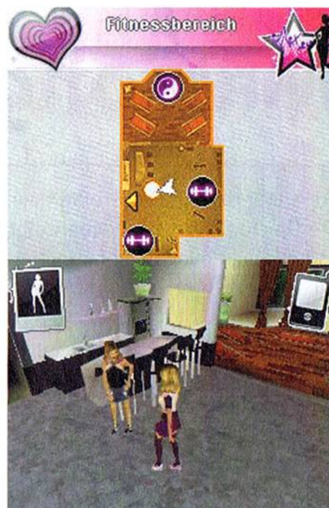
DS Emergency 2012	
Hersteller	>> Rondomedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 12)
Termin	>> im Handel
Pro	+ pazifistisches Strategiespiel + taktisches Vorgehen beim Löschen
Contra	- unselbstständige Einheiten - umständliche Bedienung - eintönige Aufgaben - seltsame Proportionen
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

3 von 10 WERTUNG

Theoretisch interessanter Rettungs-Simulator - leider nerven hirnlose Spielfiguren und eintönige Aufträge.

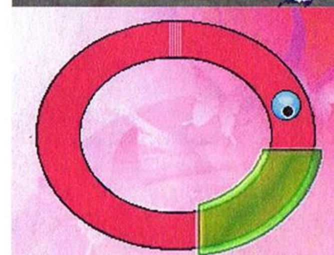


DS Schicke Bude: Der Wohnbereich der Model-Wohngemeinschaft wurde sauber nachgebaut. Leider dient das 3D-Areal nur dazu, Euch hindurchlaufen zu lassen.



DS Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr, wo Ihr Minispiele beginnen könnt.





DS Haltet den Stylus-Punkt auf der Kreisbahn in der hellblauen Markierung, um erfolgreich zu radeln.

Germany's next Topmodel 2011

Mein Leben >> Model

Heidi Klums Modelfabrik lockt auch im Jahr 2011 vor die Glotze - und an den DS: Das offizielle Spiel zur aktuellen Staffel versetzt Euch in den langgliedrigen Körper eines selbst erstellten Drama-Babes. In einer frei begehbaren, aber großteils leeren Model-Wohngemeinschaft stöckelt Ihr von einem Termin zum nächsten. Pseudo-Heidi Celine oder ein unsympathischer Fotografenschnösel warten in den entlegensten Ecken der dreidimensionalen Luxus-Wohnung und erteilen Euch Aufträge für Fitness-Übungen, Laufsteg-Training und Foto-Shootings.

Die bekannten Challenges und Jobs der Serie wurden in Form spaßiger, aber simpler Minispiele umgesetzt. Diese haben spielmechanisch allerdings nur am Rande mit dem jeweiligen Thema zu tun. So lässt die rechtzeitige Berührung von Schmetterlingen Euer Möchtegern-Mannequin im korrekten Takt über den Laufsteg traben, ohne dass die Laufgeschwindigkeit Eurer Spielfigur sichtbar vom Rhythmus des Touchscreen-Spielchens beeinflusst würde. Insgesamt beschränken sich die meisten Minispiele auf uninspirierte Geschicklichkeitstests mit dem Stylus. Lediglich Yoga wirkt origineller: Hier pustet Ihr ins Mikro, um einen Schmetterling zu balancieren.

Zwischen den Minispielen justiert Ihr Frisur, Make-Up und Anziehsachen Eures Schminkpüppchens. Dumm nur, dass für ein Spiel zum Thema Styling, Mode & Co. erbärmlich wenig Optionen zur Verfügung stehen und Eure Figur immer wieder unaufgefordert in ihren Ausgangszustand zurückversetzt wird.

Der Zickenterror der TV-Vorlage wird in Form von Multiple-Choice-Dialogen simuliert. In schmucklosen Textboxen unterhaltet Ihr Euch mit den teils originalen Topmodel-Anwärterinnen der Staffel 2011. Die Ähnlichkeit der Dialogstandbildchen mit ihren realen Vorbildern fällt dabei enttäuschend gering aus. Ob die Entwickler das nicht besser hinbekommen haben, oder für die Konterfeis der Damen zusätzliche Lizenzgebühren fällig gewesen wären, ist dabei egal. Unterm Strich bleibt ein billig produziertes Lizenzspielchen mit wenig Substanz unter einer glamourösen 3D-Oberfläche. Sorry, "Germany's next Topmodel", leider haben wir heute kein Foto für Dich. Warum? 'Come on!' *mw*





DS Das Fotoshooting-Minispiel ist eine Variante von 'Der heiße Draht'.

DS Germany's next Topmodel 2011

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

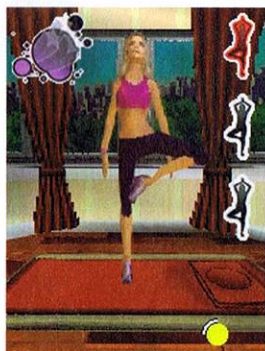
USK 0

Pro	frei begehbare 3D-WG; modische Minispiele; selbst erstellbare Spielfigur
Contra	zu lange Laufwege; Minispiele langweilen schnell; keine Originalgesichter

Grafik: 5 von 10
Sound: 3 von 10

4 von 10 WERTUNG

Schnell langweilende Mischung aus Minispielsammlung und Model-Simulation. Nur für Fans der Serie.









DS Um die Mannequin-Maße Eures Mädels bildschirmfüllend abzubilden, stellt "Topmodel 2011" manche Szenen hochkant dar. Links seht Ihr das Yoga-Minispiel, bei dem Ihr Schmetterlinge anpustet, rechts das Catwalk-Intermezzo, bei dem Ihr das Mädel rhythmisch antippt.

Strangerous
Emily the Strange

Mein Leben >> Gothic-Abenteuer

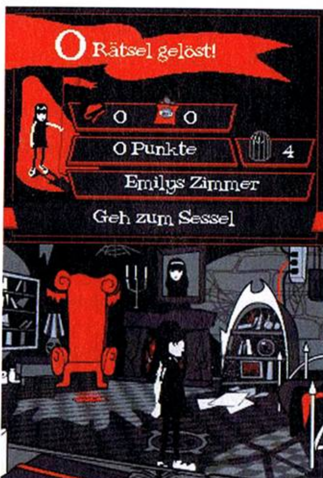


DS Emily löst in ihren linearen Abenteuern etliche Puzzles, die mal mehr und mal weniger Kombinationsgabe erfordern.

Die beliebte Comic-Figur Emily Strange hebt sich mit ihrem Gothic-Lebensstil wohltuend vom bunten Disney-Einerlei ab. Im gleichnamigen DS-Spiel durchlebt sie in sechs Kapiteln ein rätsellastiges Abenteuer. Der Grund: Ihre vier Katzen wurden entführt! Per Stylus macht Ihr Euch auf die Suche und steuert das unerschrockene Mädel an vielfältige Orte wie ihren Hintergarten, unterirdische Gänge oder einen schrägen Zirkus.

Den Spielmittelpunkt bilden 65 Rätsel. Ganz wie in „Professor Layton" knackt Ihr in jeder erdenklichen Situation eine Aufgabe. So öffnet Ihr Schlösser, findet einen Weg durchs Labyrinth, repariert Maschinen oder fügt Puzzleteile aneinander. Ebenso kommen die typischen Suchbilder und Verbinde-die-Punkte-Aufgaben zum Einsatz. Zur Abrundung erfordern kleine Geschicklichkeitstests wie Steinschleudern oder Hau-den-Lukas gutes Timing. Hilfe bei den kurzweiligen Aufgaben erhaltet Ihr vom eingebauten Hinweissystem oder Euren Katzen.

Optisch ist der Titel minimalistisch in Schwarz, Weiß und Rot gehalten und fügt sich damit passend in die „Emily"-Welt ein. Nett: Mit der DSi-Kamera knipst Ihr Codes von Internetseiten, um Monster (sogenannte ‚Zonster') für Euer Labor freizuschalten, die weitere Rätseleien bieten.



DS Schon auf dem ersten Bildschirm überrascht der ungewohnte Grafikstil.

DS Emily the Strange

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- eigenständiger Grafikstil
- authentische Emily-Atmosphäre
- zahlreiche Rätsel...

Contra
- ...die man aber schon zigfach woanders gesehen hat
- Bedienung via Stylus suboptimal

Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

WERTUNG: 6 von 10

Überraschungsarmes, lineares Minirätsel-Abenteuer mit schrägem Grafik-Stil. Die pingelige Stylus-Abfrage nervt.

Vol. 2
Just Sing!

Mein Leben >> Musik





DS Auf dem oberen Bildschirm tanzt ein recht grobes 3D-Modell Eures Avatars zur Musik (links). Im Herausforderungs-Modus lasst Ihr das Publikum mitsingen.

Der zweite Teil der DS-Karaoke-Reihe bietet sangesfreudigen Spielern die Möglichkeit, für wenig Geld ein Partyspiel mit Stimmerkennung zu erleben. 19 Popsongs von Lady Gaga bis Rihanna laden zum massentauglichen Sängerwettstreit.

Auf dem unteren Bildschirm seht Ihr die Textzeile sowie die Noten des aktuellen Songs als Balken in verschiedener Höhe und Länge. Wie in "Singstar" symbolisiert ein Marker den von Euch gesungenen Ton und gibt an, ob Ihr zu hoch oder zu tief liegt. Gerade in der hohen Tonlage wird die Stimmerkennung dabei recht ungenau.

Der obere Bildschirm gehört Eurem Avatar. Der ist wahlweise männlich oder weiblich und wird mit allerlei Haarteilen, Klamotten und Tanzbewegungen personalisiert. Neue Verkleidungszutaten und zwei der insgesamt drei Auftrittsorte schaltet Ihr frei, indem Ihr im Herausforderungs-Modus Spezialaufgaben besteht. Mal müsst Ihr im rechten Moment die Klappe halten, um das virtuelle Publikum mitgrölen zu lassen, mal komplett ohne Text- oder Tonangabe singen. Im 'Just Sing'-Modus trällert Ihr alleine oder im Duett mit einem zweiten Spieler. Der stößt per Drahtlos-Spiel dazu oder wechselt sich im 'Hot Seat'-Modus mit Euch ab. *mw*

Die 19 Songs für unterwegs

- **Lady Gaga** - Bad Romance
- **Lady Gaga** - Paparazzi
- **La Roux** - Bulletproof
- **Livingston** - Broken
- **Razorlight** - Wire To Wire
- **Keri Hilson** - I Like
- **Owl City** - Fireflies
- **Mando Diao** - Dance With Somebody
- **Amy MacDonald** - This Is The Life
- **Keane** - Everybody's Changing
- **Milow** - You Don't Know
- **Snow Patrol** - Chasing Cars
- **Snow Patrol** - Crack The Shutters
- **The Cardigans** - Lovefool
- **Tokio Hotel** - Automatic
- **Cheryl Cole** - Fight For This Love
- **Gabriella Cilmi** - Sweet About Me
- **Mika** - We Are Golden
- **Rihanna** - Rude Boy

DS Just Sing! Vol. 2

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- 19 bekannte Popsongs
- befriedigende Tonqualität
- editierbarer Avatar

Contra
- Tonerkennung nicht perfekt
- dünner Herausforderungs-Modus
- zu wenig Bühnen

Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10

WERTUNG: 5 von 10

Rudimentäres Karaoke-Spiel mit knapper Songauswahl und teils überforderter Stimmerkennung.

Sony PSP >>



Klassische Todesfalle: Lasst Euch von den schwingenden Eisenkugeln nicht in die Stacheln stoßen!



Bereits der erste Boss hat es in sich: Springt über seine magischen Geschosse und verpasst ihm eine Ladung Feuermagie.

Ys: The Oath in Felghana

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Aus alt mach neu: Ein überarbeiteter Japan-Oldie als erstklassiges Action-Rollenspiel.

Während "Ys"-Spiele in den USA in üppig aufgemachten Special-Editions auf UMD erscheinen, bekommen europäische Spieler die gelungenen Action-RPGs nur als Download – aber besser so als gar nicht. Und egal ob auf UMD oder über PSN: Gerade "Ys: The Oath in Felghana", eine komplett überarbeitete Neuinterpretation der dritten "Ys"-Episode aus den 90er Jahren, solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen.

Rotschopf Adol und sein Kumpel Dogi werden in ein dramatisches Abenteuer verwickelt: Adol erforscht verlassene Minen, vulkanische Höhlen sowie verfallene Tempel und verhaut dabei in dynamischer Manier jede Menge Kleinvieh, levelt regelmäßig auf und beißt sich an so manchem kniffligem Boss erst einmal die Zähne aus. Kämpft Ihr ohne die richtige Taktik oder lasst Fingerspitzengefühl vermissen, machen die Fieslinge kurzen Prozess.

Für erkämpftes Geld kauft Ihr neue Ausrüstung, unterwegs findet Ihr nützliche Gegenstände, die neue Kampftalente und andere Fähigkeiten verleihen. Auch wenn "Ys" auf Bildern ein wenig an Nintendos "Zelda" erinnert, spielt es sich doch weit actionreicher und schneller, typische "Zelda"-Rätsel sind dagegen die Ausnahme. Mit sauberer Grafik, hohem Spieltempo und sympathischen Protagonisten gefällt "Ys: The Oath in Felghana" vor allem Action-Rollenspielern der alten Schule, aber auch der moderne Gamer wird hier bestens unterhalten. *tn*



Genretypisch werden bei den Dialogen große Anime-Portraits Eures Gegenübers eingeblendet.

Ys: The Oath in Felghana	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Falcom / Xseed
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> komplett englisch

Grafik: 6 von 10
Sound: 9 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Flottes Action-Rollenspiel mit kniffligen Bossen, solider Präsentation und exzellentem Soundtrack.

>> SOFTWARE-NEWS

Neo-Geo-Nachschub für unterwegs

In den 1990er-Jahren gehörten sie zu den unerreichbaren Zocker-Wünschen – die sündteuren Module des Spielhallen/Heimkonsolen-Hybrids Neo Geo. SNK Playmore macht es nun möglich, zumindest einen Teil der alten Klassiker für kleines Geld unterwegs zu spielen. Im Rahmen der 'Neo Geo Station' stehen zehn ausgewählte Titel für jeweils sieben Euro zum Download parat, allerdings ist das Sortiment nicht so prickelnd. Bislang gibt es nur Spiele aus der Frühzeit und eher der zweiten Garde: Während das Ur-"Metal Slug" (siehe Bild) oder die ersten Teile der "Samurai Shodown"- und "King of Fighters"-Kloppereien auch heute ordentlich unterhalten, ist B-Ware wie "Baseball Stars" und "Alpha Mission 2" bestenfalls unter dem Sammler-Aspekt genießbar. Abgerundet wird das Angebot von "League Bowling", "Super Sidekicks", "Art of Fighting", "Fatal Fury" und "Magician Lord" – mehr ist derzeit nicht verfügbar. Allen gemeinsam ist eine technisch ansprechende Emulation mitsamt einiger optionaler Grafikfilter und Zusatzfunktionen wie eine abrufbare Anleitung oder ein Player für die Musikstücke.



Licht & Schatten: PSone-Klassiker zum Download

Seit dem Start des Playstation-Network betreibt Sony Oldie-Recycling. Eine stattliche Zahl an Spielen, die ursprünglich auf der altehrwürdigen PSone erscheinen sind, stehen zum Download parat und können im Gegensatz zu den Neo-Geo-Titeln nach einmaligem Kauf sowohl auf PS3 als auch PSP genutzt werden. Inzwischen umfasst das Sortiment mehr als 80 Spiele, jedoch wird in Deutschland das Potenzial nur angekratzt: In den USA etwa finden sich inzwischen als Schmankerl auch viele Veröffentlichungen von ursprünglich nur in Japan erschienenen Titeln, während hierzulande vermehrt 08/15-Ware von zu Recht wenig beachteten Herstellern wie Midas auftaucht. Im PSone-Wust verstecken sich aber auch ein paar echte Perlen, von denen wir Euch folgende Auswahl wahrer Klassiker ohne Bedenken ans Herz legen können, die jedoch 10 statt der sonst üblichen 5 Euro kosten: Rollenspieler genießen die epischen Abenteuer der "Final Fantasy"-Teile 7 bis 9, auch die taktische Spionage von "Metal Gear Solid" (siehe Bild) packt heute noch. Die beiden "Tomb Raider"-Ausflüge "Chronicles" und "The Last Revelation" zeigen schließlich Lara Croft von ihrer besten Seite.



Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!

Reaktion >> Jump'n'Run

Irgendwie haben es die 1.000 Prinnys doch geschafft, das erste knallharte Hüpfspiel auf der PSP zu meistern – als Dank dürfen sich die geplagten Holzbein-Pinguine aus dem "Disgaea"-Universum gleich ins nächste Abenteuer stürzen. Weil ein böser Lüstling die Unterwäsche der eingbildeten Prinny-Chefin Etna geklaut hat, müssen die geplagten Dienstboten diese wieder beschaffen, sonst ergeht es ihnen schlecht – so durchqueren sie rennend, springend und schlagend komplexe Levels und legen sich mit kniffligen Bossen an. Dabei gehen exakt 1.000 Prinnys an den Start: Wenn Ihr alle aufgebraucht habt, winkt das 'Game Over'. Das klingt nach einer ganzen Menge, doch tatsächlich könnt Ihr Eure Pinguine in den perfide ausgetüftelten Levels innerhalb kurzer Zeit dutzendweise verheizen. Nicht nur beim starren Sprungverhalten, auch beim allgemeinen Sadismus haben sich die Designer ordentlich von Capcoms "Ghosts'n'Goblins" inspirieren lassen. Dank eines 'Easy'-Modus und ein paar neuer Fähigkeiten haben es Einsteiger hier aber leichter als im gnadenlosen Erstling. *tn*



Die knuffigen Prinnys kämpfen sich durch knallbunte Polygon-Levels.

Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> NIS America
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett englisch

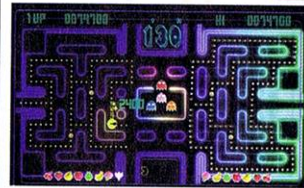
Grafik 8 von 10 · Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Witzig, umfangreich und ganz schön knackig – ein Jump'n'Run, das vor allem für Profis gemacht ist.

Pac-Man Champ. Ed.

Reaktion >> Geschicklichkeit



Wenn Ihr glaubt, ein neues "Pac-Man" kann nichts mehr bieten, wird Euch die "Championship Edition" verblüffen. Zwar mampft die Pampelmuse auf der Flucht vor Geisterverfolgern auch hier wieder Pillen in einem Labyrinth, doch diesmal spielt Ihr auf Zeit und die Umgebung verändert laufend ihre Struktur. Dank psychedelischer Neon-Optik und treibenden Beats ist die Präsentation angenehm frisch. Einziger Wermutstropfen: Da es auf der PS3 schon den noch besseren "DX"-Nachfolger gibt, hätten wir uns davon eine Umsetzung gewünscht. *us*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Bandai-Namco
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10 · Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Rasantes und dynamisches Update des Spielhallen-Oldies.

Angry Birds

Denken >> Knobelspiel



Auf iPhone & Co. längst ein Phänomen, macht der Vogelkampf gegen eierklauende Schweine auch auf der PSP eine Menge Spaß. Das Prinzip ist simpel: Die grünen Grunzer verstecken sich hinter Aufbauten, Ihr schießt die Vögel per Katapult in deren Richtung, um die Bauwerke einzureißen – je weniger Piepmatze Ihr braucht, desto mehr Punkte bekommt Ihr am Ende eines Levels. Gemeinsam mit der schlichten, aber witzigen Präsentation und der guten Steuerung ergibt das einen ungemein kurzweiligen Zeitvertreib. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Chillingo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 4 von 10 · Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Witzige, physik-basierte Knobelei, die perfekt für zwischendurch ist.

Everybody's Stress Buster

Reaktion >> Geschicklichkeit

Spontan würde man der Minispielsammlung kaum Beachtung schenken – dass aber der "Everybody´s Golf"-Entwickler Clap Hanz hier entstressen will, macht das Quartett schon wieder interessant.

Anstatt eine große Sammlung anzubieten, schnürt Anbieter Sony vier Pakete mit jeweils drei kleinen Spielchen mit breit gefächertem Inhalt – jeweils einzeln herunterzuladen (und zu bezahlen). Mal jätet Ihr Unkraut, mal gilt es, Staub zu saugen (und dabei keine Hamster zu erwischen), mal schlagt Ihr eine Tortenschlacht.

Tatsächlich fallen die meisten Disziplinen recht kurzweilig und amüsant aus, aber so recht mag der Funke trotz bunt-sauberer Präsentation nicht überspringen. Auch schade, dass man die vier separaten Spiele-Pakete nicht zu einem einzigen zusammenfassen kann – das macht die Handhabung sperriger als nötig. *tn*



Die Minispiele überraschen gerne mit kuriosen Stars und Gegnern.

Everybody's Stress Buster

Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Sony
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 15 Euro (komplett)
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 5 von 10 · Sound 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Witzig-kurzweilige Minispiele ohne nennenswerten Tiefgang – trotzdem nett als Happen für Zwischendurch.

TNT Racers

Rennspiel >> Fun-Racer

Man muss nicht immer bei "Mario Kart" klauen: Für "TNT Racers" zieht der deutsche Entwickler Keen Games die Kamera ein Stück zurück und verlegt den Fokus aufs Abhängen der Gegner. Wer nach unten aus dem Sichtfeld gedrängt wird, scheidet aus – in den meisten Rennmodi gewinnt, wer am Ende als Einziger im Feld übrig bleibt. Ein cleverer Kniff verhindert, dass sich bereits ausgeschiedene Spieler langweilen: Sie kehren nach kurzer Zeit als Geist zurück und können die Konkurrenten immer noch mit den angenehm originellen Extras beharken. Die Steuerung geht gut von der Hand, nach wenigen Runden driftet Ihr souverän durch die Kurven der zahlreichen hübsch gestalteten Strecken. Kurzum: Dieser gelungene Fun-Racer im Stil der alten "Micro Machines"-Spiele ist im Solo-Modus spaßig, überzeugt aber in erster Linie mit menschlichen Mitspielern, egal ob lokal oder online. *tn*





Die Strecken sind exotisch und farbenfroh – da macht das Fahren Spaß!

TNT Racers

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> dtp
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10 · Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Spaßiger Fun-Racer nach "Micro Machines"-Art mit witzigen Extras und zahlreichen Spielmodi.

Nintendo DSi/3DS >>



Die Bösewichtin Risky Boots macht mit ihrem toll animierten, wandelnden Piratenschiff Scuttle Town unsicher.



Downtown-Shopping: In der hübsch gezeichneten Stadt redet Shantae mit Passanten und kauft ein.





Boss-Duelle fehlen ebenso wenig wie der Einsatz von magischen Talenten, die Shantae im Lauf der Zeit lernt.

Risky's Revenge
Shantae

Reaktion >> Jump'n'Run

Eine sympathische Hüpfspiel-Heldin beweist: 2D-Spiele sind keinesfalls von gestern.

Im Mittelmaß-Morast des DSiWare-Shops wirkt dieses liebevoll inszenierte 2D-Jump'n'Run wie ein ehernes Spielspaß-Monument. Jahrelang suchten die "Shantae"-Schöpfer erfolglos nach einem Publisher für den Nachfolger des ersten Teils, einem nur in den USA in kleiner Stückzahl erschienenen Geheimtipp für den Game Boy Color. Dank des Download-Shops sind sie nun nicht mehr auf risikoscheue Vertriebspartner angewiesen und schneiderten ihrer niedlichen Heldin ein durch und durch großartiges Spiel auf den Leib.

Auf der Jagd nach ihrer Erzfeindin Risky Boots läuft und springt Shantae durch eine große, zusammenhängende Welt im 'Metroidvania'-Stil. Dabei folgt Ihr nicht immer strikt vorgegebenen Pfaden, sondern könnt die Umgebung teils frei erforschen. Gegner verhaut Shantae mit dem lila Pferdeschwanz: Dafür gibt es funkelnde Juwelen, die Ihr beim örtlichen Händler gegen Power-Ups, Magie und Heilmittel tauscht - "Wonder Boy" lässt grüßen. Unterwegs lernt die Heldin nützliche Tier-Verwandlungen: Als knuffiger Affe kann sie höher springen, als mächtiger Elefant räumt sie massive Hindernisse aus dem Weg.

Auch wenn "Shantae" unsere Bestwertung primär dank präziser Spielbarkeit und des stimmigen Leveldesigns einfährt, so ist es die herausragende Grafik, die als Erstes auffällt. Mit seinen tollen Hintergründen, butterweichen Animationen und gelungenen Effekten stellt dieses kleine DSiWare-Spiel den Großteil der Modul-Konkurrenz gnadenlos in den Schatten - in Sachen zeitgemäßer 2D-Optik macht WayForward (die übrigens auch "Contra 4" für den DS erschufen) niemand etwas vor. Selbst für den Premium-Preis ist "Shantae: Risky's Revenge" darum ein echtes Download-Schnäppchen. *tn*

DSi Shantae: Risky's Revenge	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> WayForward
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 10 von 10
Sound: 8 von 10

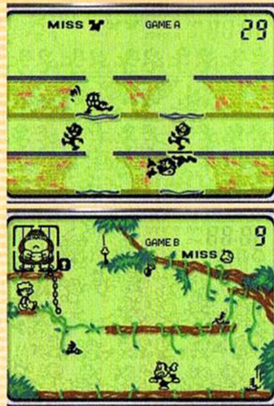
10 von 10 SPIELSPASS

Wunderschön gezeichnetes und makellos spielbares 2D-Abenteuer im Stil der alten "Wonder Boy"-Spiele.

>> SOFTWARE-NEWS

Nostalgie pur: Game & Watch zum Download

Der Game Boy ist nicht Nintendos erstes Handheld. Bereits ab 1980 verkaufte der Mario-Konzern portable Taschenspieler, die auf LCD-Technologie basierten und nur jeweils ein Spiel enthielten. Rund 60 Titel gab es in der "Game & Watch"-Serie, die heute begehrte und teure Sammlerobjekte sind - mehr zu ihrer Historie findet Ihr in den *Mobile Gamer*-Ausgaben 9 bis 12. Wer nicht das Geld für die Originale hat, kann dank Nintendo zumindest einige Oldies günstig downloaden. Für je zwei Euro pro Stück sind neun Titel als originalgetreu simulierte DSiWare-Titel erhältlich: Zur Wahl stehen "Ball", "Chef", "Donkey Kong jr." (Bild unten), "Flagman", "Helmet", "Judge", "Manhole" (oben), "Mario's Cement Factory" und "Vermin". Die abgebildeten Spiele sind unsere Geheimtipps aus dem Sortiment, doch allein der Nostalgie halber lohnt sich eigentlich jeder Titel.



Spart Papier: der DSi als Notizbuch

Die Entwickler mit dem kuriosen Namen Nnooo schaffen Platz in Euren Taschen: Für zwei Euro steht "myNotebook" in verschiedenen Farbvarianten zur Verfügung, mit dem Ihr Eure Merkzettel per Stylus auf den Touchscreen schreibt. "myDiary" (siehe Bild) hat zusätzlich einen Kalender und dient damit als Tagebuch. Natürlich könnt Ihr genauso gut mit Papier und Stift arbeiten - aber das ist doch soooo altmodisch, oder?



Songbaukasten für musikalische Zocker

Mit den "Rytmik"-Editoren bastelt Ihr Eure eigenen Songs. Spezialisten greifen zur "Rock Edition" oder dem "Hip Hop King", der Rest gönnt sich die Standardausgabe (jeweils acht Euro). Allen gemeinsam ist eine komfortable Bedienung, mit der Ihr aus Samples gut klingende Soundspuren zusammenstellt.



Mighty Flip Champs

Reaktion >> Geschicklichkeit

Eure Heldin muss sich in möglichst kurzer Zeit den Weg durch ein 2D-Labyrinth voller Fallen, Gruben und Leitern bahnen. Springen kann sie dummerweise nicht, dafür hilft ihr ein anderes Talent: Auf Knopfdruck schaltet sie zwischen verschiedenen Ebenen durch, die das Spielfeld verändern. Auf dem unteren Bildschirm seht Ihr stets, welches Szenario als nächstes erscheint. Nutzt dieses Wissen, um Euch nicht aus Versehen selbst einzumauern. Das liest sich kompliziert, ist aber in der Praxis schnell verstanden und wird im späteren Spielverlauf für ein paar herrlich knackige Puzzles genutzt. Darüberhinaus überzeugt die Präsentation, auch wenn's hier nicht ganz so üppig wie bei der Kollegin "Shantae" zugeht. *tn*



Unten seht Ihr das alternative Spielfeld bereits gespiegelt als Vorschau.

DS Mighty Flip Champs

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> WayForward
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> englischer Text

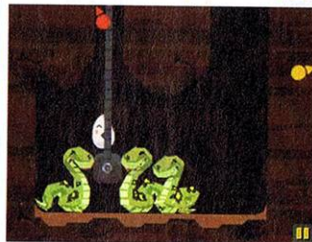
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Origineller Puzzle/Geschicklichkeits-Mix, der in dieser Form nur auf dem DS möglich ist.

DodoGo! Challenge

Denken >> Knobelspiel DS



Die spaßige Mischung aus Rätsel und Reaktion punktet mit 100 kniffligen Levels, in denen Ihr drei Dodo-Eier auf indirekte Weise durch Beeinflussung der Umgebung zum Ziel lotst. Das erinnert gelegentlich an den Oldie "Lemmings", ist aber dank ein paar guter Ideen wie den wechselhaften Launen der Eier angenehm eigenständig. Die Präsentation geriet witzig, die Musik geht gut ins Ohr und der Umfang kann sich auch sehen lassen. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Neko
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Herausforderndes Puzzle-Abenteuer in bester "Lemmings"-Tradition.

Digger Dan & Kaboom

Denken >> Knobelspiel DS



Schön ist "Digger Dan & Kaboom" nicht wirklich: Dem Heldenduo fehlt es an Attraktivität, dazu irritiert ein unnötiger Parallax-Effekt im Hintergrund. Zum Glück ist es um das Spiel selbst besser bestellt. Das Konzept orientiert sich trotz Figurenwechsel am guten, alten "Boulder Dash", dazu kommen clever ausgetüftelte Levels und eine saubere Steuerung. Das macht viel Spaß, weshalb sich die seltsame Präsentation verschmerzen lässt. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Virtual Playground
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 3 von 10
Sound 5 von 10

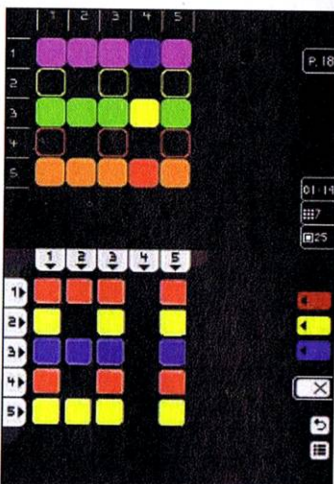
7 von 10 SPIELSPASS

Der "Boulder Dash"-Ahne sieht nicht schön aus, hat aber innere Werte.

Glow Artisan

Denken >> Knobelspiel

Neben seltsamen Anwendungen haben vor allem Puzzlespiele auf DSi Hochkonjunktur. Dabei sticht "Glow Artisan" aus der breiten Knobelmasse heraus: Oben wird eine aus leuchtenden Feldern zusammengesetzte Form angezeigt, die Ihr auf dem Touchscreen per Stylus nachbauen sollt. Dazu beeinflusst Ihr die Farben der Leuchten am Bildrand und zieht dann die entsprechenden Linien horizontal oder vertikal weiter – richtig knifflig wird es, wenn Ihr später Farben mischen müsst. Mit etwa 100 Puzzles seid Ihr gut versorgt, per DSi-Kamera könnt Ihr bis zu 40 eigene Aufgaben erschaffen. Gemeinsam mit den Mehrspieler-Optionen sorgt das clevere und schnell kapierte, aber anspruchsvolle Konzept für eine Menge Spaß und Motivation satt. *tn*



Grafisch ist "Glow Artisan" einfach, aber übersichtlich und stilvoll gehalten.

DS Glow Artisan

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Powerhead
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Farbenspiel mit Tiefgang: einer der besten und originellsten Puzzler im Download-Sortiment.

Zenonia

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Für eine iPhone-Umsetzung hat dieses Action-RPG einiges zu bieten: "Zenonia" gefällt mit netter Grafik im 16-Bit-Stil, ordentlichem Umfang und sogar Möglichkeiten, den moralischen Weg des Helden zu beeinflussen. In Rollenspiel-Manier besorgt Ihr Euch regelmäßig neue Ausrüstung und steigt dank Erfahrungspunkten auf, spielerisch erinnern die Actionkämpfe eher an die "Zelda"-Reihe. Leider hat "Zenonia" ein paar Probleme: Die Inszenierung wirkt oft etwas hölzern, Scrolling und Animationen könnten fließender sein – der Spielverlauf wirkt dadurch stets stotternd. Für den vergleichsweise günstigen Preis bietet "Zenonia" Etliches, muss sich aber dennoch vielen Referenz-Titeln auf Modul stellen – und gegen die zieht es mitunter den Kürzeren. *tn*



Das Abenteuer versprüht 16-Bit-Charme, ist aber etwas hakelig animiert.

DS Zenonia

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gamevil
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Ordentliches Rollenspiel-Häppchen, das aber unter leichten Performance-Problemen leidet.

SmartPhones >>



APPLE Verteidigt die Basis: Der Feind wartet nicht auf Euch, sondern startet Angriffe!



APPLE Neue Abwehrmaßnahmen und mächtige Mega-Einheiten dank Forschung.

Starfront Collision

Denken >> Echtzeit-Strategie

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte: Schnappt Euren Feinden in trickreichen Schlachten die Energiekristalle vor der Nase weg!

In den fünf Klimazonen des Planeten Sinistralist kämpfen drei Koalitionen um die Xenodium-Vorkommen. Eine menschliche Bergbaugesellschaft, die Alienrasse Myriaden und ein Robotervolk wetteifern um die Energieressource – mit allen Mitteln! In dem "Starcraft"-Nachahmer entscheidet Ihr Euch für eine der drei Kampagnen und führt Eure Truppen in Echtzeit über die Planetenoberfläche. Es gilt die begehrten Kristalle zu erobern, mit Arbeiterdrohnen zehn verschiedene Gebäude zu errichten und so mit Forschung und Fabriken ein mächtiges Heer aus zehn Truppentypen zu rüsten – dann kann der Feind kommen.

Obwohl Ihr mit bis zu 40 Einheiten hantiert, klappt die Organisation Eures Heeres erstaunlich gut. Man kann einzelne Einheiten aktivieren und dirigieren, aber auch mit der Kurzwahltaste alle Figuren auf dem Bildschirm markieren. Mit etwas Übung habt Ihr so die Platoons schnell unter Kontrolle. Überzeugend sind auch die geschickt arrangierten Missionen, welche Euch mit einigen Überraschungen und eindrucksvollen Handlungsszenen bei der Stange halten – es gibt auch Rettungs- und Bergungsaufträge. Obendrein dürft Ihr im Scharmützel-Modus eigene Missionen erstellen und im Mehrspielermodus mit bis zu vier Freunden lokal oder online Schlachten austragen.



Per Radar wechselt Ihr blitzschnell zwischen den Brennpunkten der Map.

Starfront Collision	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 5,50 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Spektakuläre Schlachten: aufwändig inszenierte Aufbaustrategie, die sich trotz Wuselgrafik exzellent steuert.

>> SOFTWARE-NEWS

Community fürs iPhone

Mit dem 'Game Center' finden iPhone-Zocker ab sofort zusammen. Die kostenlose Software funktioniert wie etwa das Playstation-Network oder Xbox Live: Man registriert einen Account und kann dann Freundeslisten verwalten, Trophäen sammeln und Online-Zocker finden. Das klappt natürlich nur mit kompatiblen Titeln, derzeit unterstützen etwa 3.600 Spiele das Game Center. Darunter finden sich viele beliebte Games wie "Angry Birds", "Real Racing" und "Fruit Ninja". Allerdings nutzen nicht alle Spiele das Multiplayer-Feature, manche Games wie z.B. "Ridge Racer Accelerated" und "Do-Don-Pachi Resurrection" (siehe rechte Seite) unterstützen lediglich den Online-Vergleich via Bestzeiten oder Highscore.



Virtuelles DJ-Pult

"Tap DJ" macht Euch zur Turntable-Ikone. Mit zwei virtuellen Plattentellern legt Ihr Tracks aus Eurer Mediathek auf, scratched zum Beat, fügt Effekte und Loops hinzu. Sogar Voice-Recording und eine Aufnahmefunktion sind vorhanden – so bleiben Eure besten Mixes für die Nachwelt erhalten (Preis: 1,60 Euro).



Fitnesstrainer für die Hosentasche

Der kostenlose "Workout Trainer" macht müde Apple-Muckies munter. Die Software stellt ein persönliches Fitnessprogramm zusammen, feuert Euch per Sprachausgabe an und postet Eure Leistungen auf Facebook sowie Twitter. Dabei sorgen über 300 Übungen für Abwechslung; Ihr dürft mit ihnen sogar eigene Workout-Programme erstellen und diese mit anderen Community-Mitgliedern tauschen.



Ridge Racer Accelerated

Rennspiel >> Arcade

Namcos rasend schnelles "Ridge Racer" schaltet einen Gang höher. Mit bis 400 Sachen donnert Ihr durch acht berühmte Kurse; dabei lassen sich die Flitzer so präzise lenken wie mit einem Joypad. Möglich macht's der digitale Steuermodus, der zwei Tasten für rechts und links auf den Bildschirm bringt. Natürlich dürft Ihr auch analog oder per Bewegungssensor lenken, dann wird's aber höllisch schwer, den Wagen unter Kontrolle zu halten – speziell wenn Ihr die Nitros aktiviert. Der Geschwindigkeitsrausch kommt toll zur Geltung, was kann Namco da eigentlich noch falsch machen? Nun, überraschend viel: Zum einen hat man sich den Mehrspielermodus gespart, zur Wahl stehen nur Arcade, Survival, Einspielerduell und Zeitrennen. Bei Letzterem darf man zumindest die Gamecenter-Konkurrenz zum Vergleich fordern. Außerdem kommt "Accelerated" erst mit den zusätzlichen Download-Paketen richtig in Schwung; schnelle Fahrzeuge und drei zusätzliche Strecken muss man separat bezahlen. Und schon hat sich der Preis verdoppelt.



APPLE Drift im Blut: Auch mit Touchscreen kurvenschleudert Ihr präzise.

Ridge Racer Accelerated	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Namco
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Der schnittige Namco-Racer mit ungewohnten Schwächen: kein Mehrspieler-Modus und teure In-App-Purchases.

Do-Don-Pachi Resurrection

Action >> Shoot'em-Up



Die einfache Hintergrundgrafik wird oftmals vollkommen von Schüssen überdeckt.

Dieser japanische Arcade-Hit kommt nur auf iPhone in den Westen – so viele Schüsse habt Ihr noch nie gleichzeitig auf einem Handheld-Bildschirm gesehen! Und das macht wegen dem S/M-System auch Sinn: Ihr wechselt laufend zwischen Slaughter- und Menace-Modus, um Waffenboni für Abschüsse oder Multiplikatorpunkte für gewagte Flugmanöver abzuräumen. Windet Euch todesmutig durchs Streufeuer und sprengt so den Gamecenter-Highscore!

Schwierigkeit	>> mittel bis schwer
Hersteller	>> Cave
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 7 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

2D-Ballerorgie mit Projektil-Overkill, aber auch taktischen Finessen.

Espgaluda 2

Action >> Shoot'em-Up



Ihr entscheidet Euch zwischen drei Fliegern mit individueller Bewaffnung.

Und noch ein Nippon-Shooter, der mit Eurer Punktegier spielt. Hier sammelt Ihr Edelsteine, um mit ihnen den Awakening-Modus zu aktivieren – so werden alle Geschosse langsamer und abgeballerte Feinde spucken einen Goldregen. Exklusiv auf iPhone darf man dann die Steuerung deaktivieren und stattdessen die feindlichen Schüsse wegtippen. Wenn Ihr aber zu lange im Goldrausch verweilt, wird's höllisch schnell! Toll: Beide Cave-Ballereien lenkt Ihr über einen Touchpad-Bereich, damit Euer Finger nicht die Grafik verdeckt.

Schwierigkeit	>> mittel bis schwer
Hersteller	>> Cave
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 7 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Opulenter 2D-Highscore-Shooter, der Gier mit dem Panikmodus abstraft.

iBomber Defence

Denken >> Echtzeit-Strategie

"Tower Defence"-Varianten gibt es jede Menge und die meisten spielen sich sehr ähnlich. "iBomber Defence" erweitert das Prinzip der Festungsverteidigung jedoch um einige Elemente, welche die Schlachten besonders spannend gestalten. Zum einen ballern die 20 bis 40 Angreifertrupps aus allen Rohren, deshalb müsst Ihr Eure MG-Nester und Geschütze nicht nur strategisch platzieren und upgraden, sondern sie auch laufend instandhalten. Desweiteren gibt es neben den verschiedenen Bodentruppen auch Jagdbomber; diese solltet Ihr mit Flakbatterien abfangen. In einigen der 22 Kampagnen-Levels verteidigt Ihr Euch zudem gegen Kriegsschiffe: Weil Eure Einheiten nur an Land Stellung beziehen, müsst Ihr mit den wenigen Feldern auf Inseln und am Strand zurechtkommen. Erweitert die Reichweite Eurer Kanonen mit Radarstationen und nutzt Rauchkanonen, die den Vormarsch der Feinde bremsen.

Jede Mission lässt sich nach Abschluss auch im Gegenschlagmodus spielen; dann werden Eure Stellungen aus der Kampagne bombardiert und Ihr müsst die verbleibenden Ruinen gegen weitere Gegnerwellen verteidigen – das ist richtig tückisch! Als Belohnung winken die begehrten Victory-Punkte, die Ihr in sieben Upgrade-Sparten investiert. Ihr verbessert die drei Geschütztypen und die beiden taktischen Einheiten, senkt Preise und optimiert die Reparatur. So werden auch Eure Truppen immer mächtiger.



APPLE Wildes Kreuzfeuer in der Flussmündung: Dank zwei drehbarer Geschütze sorgen auch die schwerfälligen Kriegsschiffe für jede Menge grafische Action.





APPLE Achtet auf die Warnzeichen: Bodentruppen stürmen aus zwei Richtungen, aber Flieger nutzen eine eigene Route.

iBomber Defence	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Chillingo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 2,40 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Tower Defence im WW2-Gewand, das mit neuen Taktikelementen und erstklassiger Touch-Bedienung glänzt.

Street Fighter 4

Action >> Beat'em-Up

14 von Capcoms berühmten Straßenkämpfern treten auf dem iPhone zum Turnier an. Blickfang sind dabei nicht die aufwändigen Spezialeffekte, sondern die lebensecht animierten Figuren – so geschmeidig hat man Handheldkämpfer selten gesehen.

Im Vergleich zum Konsolenvorbild wurde die Steuerung dezent vereinfacht, vier virtuelle Buttons lösen nun Schläge, Tritte, Spezialangriffe und Fokusattacken aus. Bei Letzteren hält man die Taste gedrückt, um Energie für niederschmetternde Supermanöver zu konzentrieren. Außerdem darf man bei vollem Combo-Balken auf das Ultra-Icon unter der Energieleiste tippen und Extrem-Combos mit einem Fingerdruck auslösen – so gehen die vielen Specials deutlich leichter von der Hand und lassen sich trotz nicht fühlbarer Tasten auch in der Hitze des Gefechts präzise einsetzen. Dank dem riesigen Stick habt Ihr auch die Bewegungen stets unter Kontrolle, Kennern gelingen Hadoken und Shoryuken beim ersten Versuch. Trotzdem ist die Steuerung nicht zu leicht, für einige Kombinationen muss man schon etwas üben – Capcom hat eine gute Balance gefunden.

Neben dem Turniermodus und Zweispielerduellen per Bluetooth dürfen iPhone-Kämpfer im Dojo alle Elemente in fünf Trainingsstunden ergründen, beim freien Sparring ihre Angriffe üben und im Trainingsraum einen wehrlosen Gegner vermöbeln.



APPLE Einsteiger dürfen Autoblock und Manöverassistenten zuschalten.





APPLE Spektakuläre Grafik: Für die Ultracombos schwenkt die Kamera auch mal in ausgefallene Perspektiven.

Street Fighter 4

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Capcom
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Kult-Prügelspiel mit erstklassiger Steuerung, massig Manövern und aufwändigen Spezialeffekten.

Zombie Smash

Reaktion >> Geschicklichkeit

Die Zombies torkeln von rechts und links auf Euer Landhaus zu. Packt sie mit dem Finger und schleudert sie hoch in die Luft, damit sie anschließend am Boden zerschellen. In dem blutigen Survival-Geschicklichkeitsspiel gibt es unterschiedliche Zombie-Typen mit individueller Agilität und Robustheit. Außerdem dürft Ihr insgesamt 29 Extras sammeln und im rechten Augenblick einsetzen. So nutzt Ihr Steinschlag, Pistolenfeuer und Minen, um die Untoten in Stücke zu reißen.

Wer zwischendurch Zeit für ein Päuschen findet, tippt auf die erscheinenden Sterne und räumt so Bonuspunkte ab. Neben den 31 Tagen der Kampagne spielt Ihr 24 Bonustage sowie Endlos- und Sandbox-Modus. Bei Letzterem dürft Ihr alle frei geschalteten Waffen aus der Aufbewahrungskiste holen und nach Herzenslust Blutbäder anrichten. Den jeweils letzten Zombie erledigt Ihr in Zeitlupe; dabei dürft Ihr Fotos schießen und diese per Facebook und E-Mail Euren Freunden übermitteln – wer macht den übelsten Schnappschuss?



APPLE Lasst es krachen: Hier rennen die Zombies direkt in unser Minenfeld.

Zombie Smash

Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Gamedoctors
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 1,60 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Rabiater Geschicklichkeitstest für Splatterfans, bei dem Ihr Zombies mit dem Finger zerquetscht.

Angry Birds

Reaktion >> Geschicklichkeit

Die Vögel sind mächtig wütend, denn grüne Schweine haben die Eier aus ihren Nestern stibitzt. Also schnurstracks auf die Steinschleuder, um die Mistviecher mit voller Wucht zu rammen. Das klappt allerdings nur selten frontal, denn die Schweine verstecken sich zwischen gestapelten Bauklötzen: Zielt genau, um die Architektur zum Einsturz zu bringen und Kettenreaktionen auszulösen – so werden die Schweine mal begraben, mal von Felsen überrollt oder gesprengt.

In den fünf Welten zu je 21 Levels nutzt Ihr verschiedene Vogeltypen als Geschoss; da gibt es z.B. wuchtige Exemplare und kleine Multischuss-Piepmatze. Das Experimentieren mit der originellen Physik macht den Reiz des pfiffigen Spielprinzips aus, leider wurde auf Ingame-Musik verzichtet. Euch erwarten lediglich drollige Soundeffekte und Naturgeräusche. Beide Versionen sind grafisch identisch: Die Android-Fassung ist jedoch kostenlos, dafür mit Werbung gepflastert. Diese Einblendungen bringen das Spiel gelegentlich ins Ruckeln.



APPLE Sprengt die Bauklotzfestung: Über Bande erreicht Ihr die TNT-Kisten.

Angry Birds

Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Rovio Mobile
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 0,80 Euro (Apple)
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Flieg nicht zu hoch, mein kleiner Freund: tolle Steinschleuder-Action, bei der Ihr Kettenreaktionen kalkuliert.

Secret of Mana

Abenteuer >> Action-Adventure

Jüngling Randi zieht das legendäre Mana-Schwert aus dem Stein und entfesselt damit die Monsterhorden. Wird er das Königreich von dem Fluch befreien können? Der Super-NES-Klassiker gilt als eines der besten Action-Adventures aller Zeiten, was er vor allem dem erstklassigen Dreispieler-Modus und Nintendos witziger Lokalisierung zu verdanken hat – leider fehlen genau diese Elemente in der Apple-Version. Außerdem legt der neu arrangierte MP3-Soundtrack Pausen ein.

Trotzdem ist das Abenteuer einen Blick wert, denn die putzige Grafik und das taktische Gameplay kommen nach wie vor bestens zur Geltung. Ihr erforscht die mächtige Fantasywelt, bestreitet trickreiche Obermotz-Kämpfe und reitet auf dem Drachen zu den entlegensten Winkeln. Die Touch-Bedienung ist etwas gewöhnungsbedürftig, deshalb fallen manche Echtzeitkämpfe etwas kniffliger aus als im Original. Dafür gibt's eine Autosave-Funktion, die Euch nach dem Ableben in den letzten Abschnitt zurückbefördert – Frust bleibt deshalb weitgehend aus.



APPLE Echtzeit-Kämpfe: Jedes Monster verfolgt eine individuelle Strategie.

Secret of Mana

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 7 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Das grandiose Fantasy-Abenteuer mit den trickreichen Echtzeitkämpfen wurde leider technisch abgespeckt.

Final Fantasy

Abenteuer >> Rollenspiel



Nach GBA und PSP kommt auch das iPhone in den Genuss des grafisch und inhaltlich überarbeiteten Rollenspielklassikers. Einzigartig ist hier die erstklassige Touch-Bedienung, die vor allem Kämpfe deutlich komfortabler gestaltet als auf anderen Handhelds – man tippt auf Aktionssymbole und Gegner, um Angriffe zu starten. Obwohl das Abenteuer schon viele Jahre auf dem Buckel hat, ist es keineswegs altbacken. Die taktischen Kämpfe und die vielen Geheimnisse sind auch heute noch eine Herausforderung.

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 7 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Pflichtkauf: genialer RPG-Klassiker mit hervorragendem Touch-Interface.

Final Fantasy 2

Abenteuer >> Rollenspiel



Auch "Final Fantasy 2" wurde erstklassig aufs iPhone umgesetzt. Wer mehr Wert auf eine komplexe Handlung legt, besorgt sich diese Episode. Denn hier gibt es das Schlüsselwort-System, mit dem man die Bewohner der Abenteuerwelt auf bestimmte Themen ansprechen kann (siehe Bild). So entdeckt man auch in bereits besuchten Szenarien neue Areale, statt wie im Vorgänger (links) die Oberwelt Stadt für Stadt abzugrasen. Allerdings sind deshalb auch bessere Englisch-Kenntnisse Voraussetzung.

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 7 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Hervorragend spielbares Retro-Rollenspiel mit mehr Story als Teil 1.

Spectral Souls

Denken >> Runden-Strategie

Die PS2-Version erschien 2003 nur in Japan, aber das Android-Remake darf man jetzt auch in Europa kaufen. "Spectral Souls" spielt im wüsten Nimmerland, wo Menschen und Dämonen seit vielen Jahren um die Vorherrschaft kämpfen. Man entscheidet sich zwischen den beiden Armeen und führt seine Krieger ähnlich "Final Fantasy Tactics" via Oberweltkarte in isometrische Taktikschlachten. Je nach Handlung gilt es alle Feinde auszumerzen, bestimmte Schlüsselpositionen zu erobern oder einzelne Charaktere zu beschützen.



ANDROID Experimentiert mit der Ausrüstung: Viele Fähigkeiten sind in Waffen integriert; sie lassen sich jedoch extrahieren und dann mit anderen Items kombinieren.





ANDROID Über die Weltkarte (links) erreicht Ihr Kampfschauplätze und Siedlungen Eurer Streitmacht – dort könnt Ihr handeln und per Synthese neue Items schaffen.

Die insgesamt 84 Figuren lassen sich individuell entwickeln und lernen dann zahlreiche Spezialangriffe und Komboattacken. Vorgerückt und gekämpft wird abwechselnd, wobei die Schnelligkeit der Charaktere eine Rolle spielt; der Turn-Balken am oberen Bildrand verrät, welche Helden als Nächstes agieren. Außerdem rüstet Ihr Eure Party mit dem Synthese-System: Bis zu vier Items lassen sich zu neuen Ausrüstungsgegenständen zusammenfügen.

Neben den Kampfschauplätzen gibt es frei begehbare Städte und Festungen, in denen Ihr Handel treibt und geheime Helden anheuert. Die Bedienung klappt per Key-Mapping wahlweise über Touch-Tasten oder Tastatur. Achtung, für das über 100 Stunden lange Abenteuer samt einiger Renderfilme braucht Ihr jede Menge Speicher: Über den Android-Market ladet Ihr lediglich das Installationsprogramm (zwei MB), das anschließend das vollständige Spiel (über ein Gigabyte) per WiFi nachlädt.

Spectral Souls

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Idea Factory
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Spielt Ihr gut oder böse? Komplexe Taktik-Schlachten mit putziger Nippon-Optik und zwei Story-Varianten.

Fruit Ninja

Reaktion >> Geschicklichkeit

Das originelle Spielprinzip von "Fruit Ninja" ist ebenso einfach wie vergnüglich: Es purzeln Früchte über den Bildschirm, die Ihr mit dem Fingerschwert durchschneidet – wer mehrere Früchte auf einmal erschwischt, kassiert Kombopunkte. Außerdem gibt's Bonusobst, das Spezialmodi aktiviert; dann fliegen etwa doppelt viele Früchte durchs Bild oder Ihr räumt dank Multiplikator mehrfach ab. Aber passt auf, denn wer die eingestreuten Bomben berührt, lässt eines von drei Leben.

Ihr schneidet Früchte mit Zeitlimit, im Endlos- oder Zen-Modus – dann ohne Bomben und Leben. Apple-Ninjas kämpfen zudem im Zweispielerduell online, hier besitzen alle Früchte eine farbige Aura. Ihr dürft nur Eure Früchte erwischen, sonst hagelt's Strafpunkte! Dabei schaltet Ihr diverse Achivements und Spezialschwerter frei, die neue Schnitteffekte ins Spiel bringen.

"Fruit Ninja" ist ein rasantes Geschicklichkeitsspiel, das Euch ordentlich ins Schwitzen bringt und trotz der simplen Aufgabe erstaunlich lange motiviert.



APPLE Wischt über den Bildschirm, um die Früchte in Stücke zu schneiden.

Fruit Ninja

Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Halfbrick Studios
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 0,80 Euro
Sprache	>> englischer Text

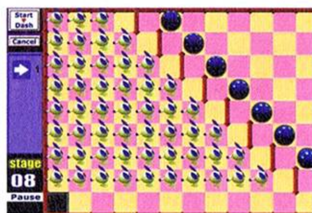
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Motivierendes Obstgeschnetzel mit genialem Duellmodus – derzeit leider nur auf Apple-Geräten.

Chu Chu Rocket

Denken >> Knobelspiel



In Segas Dreamcast-Klassiker dirigiert man die Mäuse an den Katzen vorbei zur Rakete, indem man sie mit Pfeilen umlenkt. Ihr tippt auf ein Feld und wischt dann in die entsprechende Richtung. Das klappt bei den 145 Puzzle-Levels und den Herausforderungen prima, im Mehrspieler-Modus muss man jedoch schnell schalten – dann wird's aufgrund der kleinen Felder schon mal hektisch, online wegen der Verbindungspausen sogar manchmal richtig holprig. Ein Suchteffekt stellt sich bei dem Knobelklassiker dennoch ein.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Sega
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 2,40 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Tolle Knobelei mit Echtzeit-Elementen, der Duell-Modus hakt jedoch mächtig.

Shoko Rocket

Denken >> Knobelspiel



ANDROID Wenn die Maus eine Mauer erreicht, biegt sie nach links ab.

Den Android-Clone von "Chu Chu Rocket" spielt man hochkant, die Grafik ist stark vereinfacht und der Hersteller liefert 180 neue Puzzle-Levels. Diese bieten Fans eine ordentliche Abwechslung, zumal man mit dem eingebauten Editor auch eigene Herausforderungen erstellen darf. So pfiffig wie das Original wirkt "Shoko Rocket" aber nicht. Ein Mehrspieler-Modus ist in Vorbereitung, in der aktuellen Version darf man nur per Versus-Modus gegen Computergegner antreten. Großer Pluspunkt: Das Spiel kostet aktuell nichts!

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Edward Woolhouse
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> kostenlos
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Spaßiger "Chu Chu"-Clone mit Level-Editor, aber ohne Multiplayer-Modus.

Let's Golf 2

Sport >> Golf

Gameloft lädt zum Golfturnier mit 108 Bahnen in sechs malerischen Umgebungen wie Grönland, Afrika und Dschungel. Ihr wählt einen von acht Spielern, die sich mit wachsender Erfahrung entwickeln und mit erspielten Items individuell gestalten lassen – sie können sogar Spezialfähigkeiten wie Superschlag und Zeitmanipulator lernen.

Neben Karriere, Schnellspiel und freier Bahnenwahl dürft Ihr diverse Herausforderungen annehmen; so gilt es vier Sterne mit dem Ball zu erhaschen oder aus dem Bunker direkt ins Loch zu treffen. Auf den Bahnen erwarten Euch ebenso Überraschungen wie Hoppelhasen und andere bewegliche Hindernisse.

Beim Schlagen kommen auch Einsteiger schnell zurecht, da das optimale Eisen empfohlen wird und ein Zeiger die nötige Wucht markiert. Trotzdem müsst Ihr Euch anstrengen, da Wind und Bodenverhältnisse den Ball ablenken. Videos Eurer besten Schläge werden gespeichert, Zweispielerduelle sind per Bluetooth, WiFi und online möglich.



APPLE Geschlagen wird per Reaktionsbalken, achtet auf die Wuchtempfehlung!

Let's Golf 2

Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Unkomplizierter Golfsport mit massig Bahnen, entwickelbaren Figuren und etlichen Spezialfähigkeiten.

Cut the Rope

Reaktion >> Geschicklichkeit

Helft dem Monster, Süßigkeiten zu vernaschen, indem Ihr die Seile mit dem Finger durchschneidet. Dabei ist sowohl Reaktion also auch Grips gefragt, denn sie baumeln hin und her. Außerdem gibt es zahlreiche Hindernisse wie Räuber, Stacheln und Blitzbarrieren, die Ihr einkalkulieren müsst. Ihr entdeckt aber auch Hilfsmittel wie Blasen, die Süßigkeiten nach oben tragen. Dabei dürft Ihr die Sterne nicht vergessen, die Ihr mit dem Naschwerk berühren müsst: Nur wer sie einsammelt, schaltet neue Level-Pakete frei. Die 150 Spielstufen sind schnell durchgezockt, da Ihr für die meisten Aufgaben nur wenige Sekunden benötigt. Auf alternative Spielmodi wie etwa Duelle wurde verzichtet, für zwischendurch ist das ungewöhnliche Spiel jedoch bestens geeignet.



APPLE Schnappt sie Euch alle: In jedem Level gibt es drei Sterne zu ergattern.

Cut the Rope

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Chillingo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 0,80 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Kurzweiliger Mix aus Reaktions- und Knobelspiel mit einzigartiger Baumelphysik und 150 kniffligen Levels.

Fragen und Antworten!

Service >>





SEITE 88

PLAYER'S GUIDE

Tactics Ogre

Ob Strategien für den Kampf, Infos zu den verschiedenen Klassen oder Tipps zum Rekrutieren von Mitstreitern – hier wird Euch geholfen!

SEITE 81

TOP TEN

...der **exotischsten Spielideen**

Mal was Neues: Keine Lust mehr auf die ewig gleichen Minispiele oder das typische Rollenspiel? Dann erfreut Euch an unserer Hitliste der Skurrilitäten.





SEITE 86

Kingdom Hearts Re:coded

BOSS-TAKTIKEN

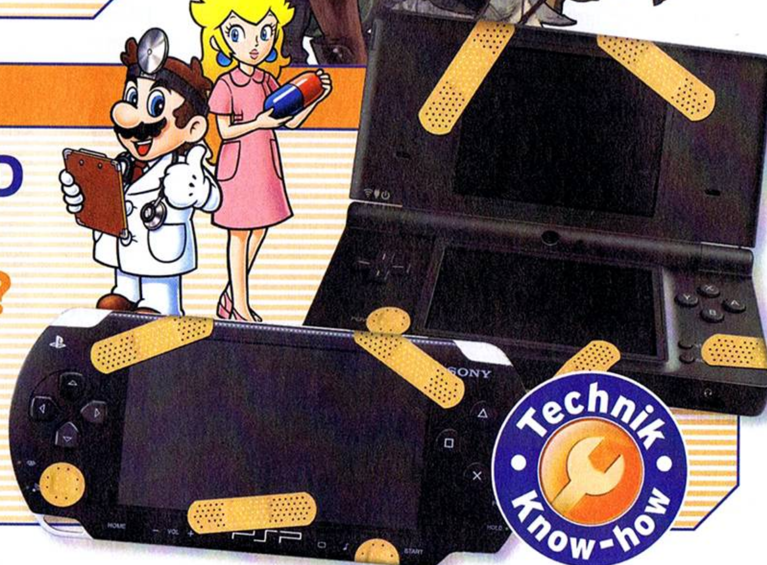
Taktisch anspruchsvolle Schlacht, 3D-Ballerei oder Hüpfspiel-Intermezzo – kein Bosskampf gleicht dem anderen. Wir verraten alle Strategien!

SEITE 78

HANDHELD KAPUTT! WAS NUN?

Erste Hilfe für DS und PSP: Sollte Euer Liebling seinen Dienst verweigern, beherzigt unsere Ratschläge. Wie geht's? Was kostet es? Wer macht's?





ALLE TIPPS IN DIESER AUSGABE >>

Know-how >>

Handheld kaputt! Was nun?

Zerschundener Bildschirm, kaputte Knöpfe oder gar umfassender Totalschaden? Wenn der Taschenspieler seinen Geist aufgibt, liegen bei Videospielern die Nerven blank. Trotzdem ist so ein Handheld-Crash kein Grund, gleich in Panik zu verfallen. Eventuell ist der Fehler von der Garantie abgedeckt und wird vom Hersteller kostenlos behoben. Auch sind in den meisten Fällen wichtige Daten wie Spielstände, Bilder und Musik auf externen Datenträgern in Sicherheit. Wir klären alle wichtigen Fragen und leisten erste Hilfe. *oe*

Erste Hilfe für PSP und DS: Was tun, wenn das Handheld streikt? *Mobile Gamer* zeigt die notwendigen Maßnahmen für den Ernstfall.





Internet-Adressen >>

Angebot	Link
Kundendienst DS	www.nintendo.de/NOE/de_DE/kundenservice_nintendo_deutschland_62.html
Kundendienst PSP	www.tvs-logistic.de
Sony-Support PSP	http://de.playstation.com/psp/support





1 Diagnose

Am Anfang jeder Problemlösung steht die Diagnose. Sofern Euer Gerät gar nicht mehr anspringen will, solltet Ihr zunächst sicherstellen, dass es sich tatsächlich um einen Handheld-Defekt handelt. Der Fehler kann auch bei den mitgelieferten Peripherie-Geräten, nämlich Akku und Netzteil liegen. Stellt deshalb sicher, dass diese einwandfrei arbeiten und das Handheld mit Strom versorgen – z.B. indem Ihr beides mit dem Handheld eines Freundes ausprobiert. Hat Euer Gerät tatsächlich einen Totalschaden, entfernt Ihr alle Medien (Modul bzw. UMD sowie Speicherkarten) und geht zu Schritt 4 über (rechte Seite).

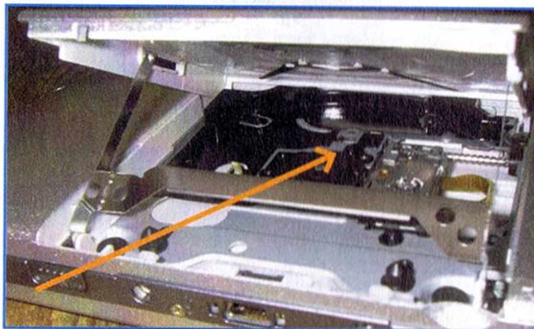
Bei kleineren Schäden ist eine genaue Fehleranalyse nötig. Erstens kann man manche Probleme selbst beheben und zweitens muss man den Kundendienst genau informieren. Bei eindeutigen Schäden wie funktionsuntüchtigen Steuerelementen oder Bildschirmfehlern notiert Ihr eine genaue Beschreibung des Fehlers. Manchmal ist das Problem aber nicht klar reproduzierbar, z.B. wenn das UMD-Laufwerk der PSP in unbestimmten Zeitabständen streikt oder sich das Handheld manchmal von allein ausschaltet. Deshalb solltet Ihr für eine eventuelle Bearbeitung beim Kundendienst auch vermerken, ob das Problem permanent oder zufällig auftritt. Je genauer die Beschreibung, desto schneller und besser wird man Euch helfen.

Bei offentsichtlicher Gewaltanwendung (siehe DS-Handheld links) muss man für eine Reparatur stets bezahlen. Plötzlich auftretende Defekte wie z.B. Bildschirmfehler (PSP-Bild oben) werden dagegen meist von der Garantie gedeckt.

2 Erste Hilfe

Nachdem Ihr den Fehler genau bestimmt habt, solltet Ihr Euch überlegen, ob Ihr ihn nicht selbst beheben könnt. Bei einer wesentlichen Beschädigung ist das natürlich nicht möglich. Aber viele kleine Probleme wie Wackelkontakte oder UMD-Lesefehler werden z.B. von Verschmutzung verursacht – so ein Handheld reist schließlich durch die Weltgeschichte und bekommt dabei schon mal Cola-Dusche oder Staubwolke ab. Wichtig ist, dass Ihr bei Eurer Problembehandlung die Garantiebestimmungen nicht verletzt – also das Handheld nicht aufschraubt oder anderweitig an der Hardware herumbastelt. Die behutsame Reinigung des Handhelds ist dagegen erlaubt.

Bevor Ihr loslegt, entfernt bitte alle Stromquellen. Bei Problemen mit Schnittstellen wie Speicherkarten-Slot oder USB-Kabelanschluss kann die Reinigung mit einem Kontaktspray Wunder wirken – erhältlich im Elektrofachhandel für wenige Euro. Nachdem Ihr die Problemstelle ordentlich besprüht habt, solltet Ihr das Handheld einige Zeit auslüften. Die Flüssigkeit ist stark flüchtig, beachtet dazu die Hinweise auf der Packung. Lesefehler am UMD-Laufwerk der PSP lassen sich oft mit einer Reinigung der Laufwerk-Linse beheben: Nutzt dazu ein Wattestäbchen und einen speziellen Linsenreiniger, wie er z.B. Reinigungs-DVDs beiliegt. Ein häufiges Problem sind auch störende Kratzer auf dem Display. Hier kann eine Display-Politur (z.B. Displex, sechs Euro) aus dem Handy-Fachhandel die schnellste Lösung sein. Dabei handelt es sich um eine Füllpaste, die man auf den Kratzer aufträgt und dann mit dem beiliegenden Stofftuch poliert – kleine Kratzer lassen sich damit unkompliziert ausbessern. Beim DS ist eine solche Behandlung im oberen Bildschirm, aber nicht auf dem Touchscreen möglich.



UMD-Lesefehler können aufgrund einer verschmutzen Linse auftreten. Reinigt sie vorsichtig mit einem Wattestäbchen und speziellem Linsenreiniger.



Säubern und polieren: Mit Bildschirm-Politurpaste (unten) und einem Kontaktspray für Elektronik (links) kann man so manches Handheld wieder flott machen.

Unser Fazit

Nach Ablauf der einjährigen Garantie müsst Ihr für die Reparatur grundsätzlich selbst aufkommen. Innerhalb der Garantie hängt es davon ab, welcher Schaden auftritt und wie glaubhaft Ihr eigenes Verschulden ausschließen könnt. Wenn z.B. ein Handheld äußerlich mitgenommen erscheint, kann sich der Hersteller auch bei einem inneren Defekt auf unsachgemäße Benutzung berufen. Allein deshalb solltet Ihr Euer Gerät pfleglich behandeln und es vor dem Einschicken reinigen. Absprache mit der jeweiligen Hotline ist stets sinnvoll, da Ihr im persönlichen Umgang auf Kulanz des zuständigen Mitarbeiters hoffen dürft. Nintendo ist z.B. auf seinen hauseigenen Service besonders stolz, speziell was dessen freundlichen Ton anbelangt. Sony reicht dagegen sämtliche Garantie-Belange an eine Service-Firma weiter, mit der man sich getrennt in Verbindung setzt. Und nicht vergessen: Immer sachlich bleiben – dann kommt Ihr meist schneller ans Ziel.



Nur für Profis: Im Internet werden auch Handheld-Ersatzteile verkauft. Auf Youtube seht Ihr Euch dann die (teils komplexe) Umbauanleitung an.

3 Rettet Eure Daten

Wenn Ihr das Handheld zur Reparatur einschickt, müsst Ihr damit rechnen, ein Austauschgerät zu erhalten. Denn ob sich die Reparatur überhaupt lohnt, entscheidet der zuständige Techniker. Daher gilt es Vorkehrungen zu treffen und persönliche Daten zu sichern. PSP-Besitzer sollten im Hauptmenü unter 'PlayStation Network' und dann 'Konto-Verwaltung' das Gerät vorsorglich vom PSN-Account abmelden. Die installierte Software auf dem Memstick wird aufgrund des Digital Rights Managements (DRM, sprich Kopierschutz) auf einem Tauschgerät nicht funktionieren. Ihr müsst dann das neue Gerät mit Eurem PSN-Account online aktivieren und alle im PSN-Store gekauften Titel erneut downloaden. Dies ist bei Sony bis zu fünfmal ohne weitere Kosten möglich. Spielstände & Co. übernehmt Ihr dagegen via Memstick. Eine Ausnahme bildet die „PSP Go!", da sie keinen Memstickslot aufweist. Nutzt hier einen „Media Manager" (z.B. http://mediago.sony.com), um Eure Daten auf dem PC zu sichern und später wieder aufzuspielen.

Auf dem DSi verhält sich die Sache ähnlich. Ihr könnt zwar auf einer SD-Karte Backups Eurer Software erstellen, diese aber nicht auf einem Tauschgerät einlesen, da es zunächst keine Lizenz zum Abspielen der Software hat (Kopierschutz). In diesem Fall kümmert sich der technische Service von Nintendo um das Rechte-Management und überträgt Lizenzen sowie Download-Punkte.



Klickt im PSN-Store rechts oben auf das Download-Symbol, um bereits gekaufte Software erneut herunterzuladen.

4 Kontaktiert den Kundenservice

Bevor Ihr mit dem Kundenservice sprecht, solltet Ihr Euch auf dessen Homepage über die Ausgestaltung der einjährigen Garantie informieren. Sony schließt z.B. Schadensfälle von 'normalem Verschleiß', Fahrlässigkeit und unsachgemäßer Benutzung aus. Beschädigungen durch äußerliche Einwirkung, egal ob beabsichtigt oder nicht, gehen also in jedem Fall zu Euren Lasten. Dann sind für eine PSP-Reparatur pauschal 100 Euro (bzw. 125 Euro für PSP go) fällig. Kaputtes Innenleben wie ein defektes WLAN-Element oder UMD-Laufwerk wird dagegen kostenlos repariert, sofern keine Gewalteinwirkung ersichtlich ist. Nintendo übernimmt ebenso keine Unfallschäden, Schäden durch Fahrlässigkeit und unsachgemäßen Gebrauch. Ebenso verfällt die Garantie bei Hardware, die weiterverkauft wurde – bei einem Second-Hand-Gerät kann es also Probleme geben. Im Kostenfall verlangt Nintendo eine Pauschale von 59 Euro (Netzteil 10 Euro, Akku 15 Euro). Kaufbeleg und Fehlerbeschreibung sind in jedem Fall mit einzusenden.





Informationen zur Garantie und Kosten entnehmt Ihr den Internetseiten des Kundendienstes. Nintendo (links) bietet für jedes System einen individuellen Hilfekatalog an, beim Sony-Partner TVS Logistic (rechts) hält man sich dagegen knapp.

Mitspieler gesucht!

Seid Ihr mit der PSP allein daheim? Die PS3-Software „Adhoc Party" verbindet Euch mit Handheldzockern rund um den Globus.



Mit Freunden macht es am meisten Spaß: Mehrspieler-Matches sind die Krönung des virtuellen Wettstreits, allerdings unterstützen bei weitem nicht alle PSP-Spiele die Verbindung über den Infrastrukturmodus. Und für Adhoc-Verbindungen braucht Ihr normalerweise räumliche Nähe zum Mitspieler. Trotzdem könnt Ihr sie fast alle online bringen, möglich macht es Sonys kostenlose Software „Adhoc Party" für die PS3. Sie leitet Adhoc-Verbindungen über das Internet zu anderen Spielern rund um den Globus weiter. Wie das genau funktioniert, verrät unsere Anleitung. Wer keine PS3 besitzt, kann sich an der PC-Alternative „Xlink Kai" versuchen. *oe*

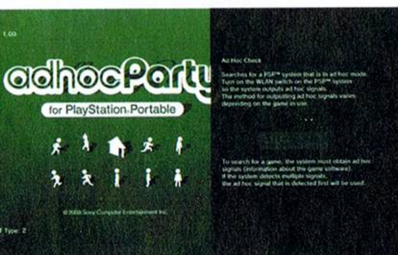
1 Vorbereitungen



Damit die Verbindung klappt, müsst Ihr Eure PS3 per LAN-Kabel mit dem Router verbinden – schließlich wird die WLAN-Schnittstelle für die Adhoc-Verbindung zur PSP benötigt. Nehmt die passenden Einstellungen vor, meldet Euch beim Playstation-Network an und surft in den PSN-Store. Dort findet Ihr „Adhoc Party" unter 'Andere Downloads', 'Medien' und dann 'Anwendungen und Dienste' – ladet und installiert die Software (zirka 6,5 MB) auf Eurer Konsole.

Die kostenlose Anwendung 'Adhoc Party for PSP" wird auf der PS3 installiert.

2 Automatische Suche



Bei der automatischen Suche erkennt die PS3 Euer PSP-Spiel und bringt Euch zur Lobby.

Mitspieler im Internet findet Ihr mit wenigen Klicks: Startet „Adhoc Party" auf der PS3, legt ein Spiel mit Adhoc-Modus in die PSP und legt mit der Spielersuche los. Dann klickt Ihr im Hauptmenü von „Adhoc Party" auf 'Search for Game': Die Software schafft nun Verbindung zur PSP, erkennt Euer Spiel und bringt Euch automatisch in eine Lobby mit entsprechenden Co-Zockern – anschließend findet Ihr sie auf Eurer PSP, bestätigt die Verbindung und daddelt los.

Weil die Verbindung über das Internet je nach Leitung der Mitspieler zu Verzögerungen führen kann, werden jedoch nicht alle Spiele ruckfrei laufen. Eine flotte DSL-Verbindung ist deshalb in jedem Fall empfehlenswert und turbozündet das Spielvergnügen.

3 Verabredet Euch



Jede Menge Platz: Ihr entscheidet Euch zwischen 10 Online-Welten zu je 64 Lobbys.



Sobald wir einen Raum betreten, werden wir angechattet: Spiel bestimmen & loslegen!

Natürlich werden nicht rund um die Uhr Mitspieler verfügbar sein, deshalb empfiehlt sich ein Besuch in den Lobbys von „Adhoc Party". Klickt im Hauptmenü der PS3-Software auf 'Start' und wählt anschließend mit den Schultertasten eine der zehn Online-Welten. Jede Welt verfügt über 64 virtuelle Lobbys, in denen sich mehrere Spieler tummeln können – achtet auf die farbigen Spielersymbole, um eine belebte Lobby zu finden. Dort dürft Ihr eigene Räume öffnen, andere Spieler einladen und mit ihnen chatten – sowohl Textnachrichten als auch Bluetooth-Smalltalk ist möglich.

Alternative für PC

PC-Besitzer können auch „Xlink Kai" verwenden. Surft dazu auf www.teamxlink.co.uk, registriert einen Account und ladet die Software. Auch bei dieser Variante müsst Ihr den PC via LAN-Kabel an den Router stöpseln und die PSP mittels WLAN-Stick (USB) mit dem Rechner verbinden. Im Forum der Homepage findet Ihr eine Liste mit kompatiblen Modellen. Schafft Verbindung, startet die Software und klickt auf das Globus-Symbol: Nun wählt Ihr im Fenster links die PSP-Plattform und dann Euer Adhoc-Spiel – schon wartet die Lobby.



Jedes Adhoc-Spiel hat seine eigene Lobby – sprecht andere Spieler an.

TOP TEN

Die exotischsten Spielideen

Lust auf was Neues? Während auf den stationären Konsolen ungewöhnliche Spielideen mit Blick auf die hohen Entwicklungskosten rar sind, wird auf den Handhelds noch öfters experimentiert. Wir haben die zehn exotischsten und seltsamsten, aber auch besten Titel abseits von „Final Fantasy" und Minispielen herausgesucht. Lern-Software und Anwendungsprogramme wie den „Korg Synthesizer" lassen wir allerdings außen vor – hier geht's nur um Spiele. *tn*

1 Inazuma Eleven (DS)

Ein Rollenspiel, das klassische Monsterkämpfe durch Fußball-Matches ersetzt? Bitte hier entlang: Der japanische Entwickler Level-5 (bekannt durch die „Professor Layton"-Reihe) versetzt Euch in die Rolle von Jung-Torwart Mark Evans. Der macht aus einer müden Fußball-AG motivierte Superkicker, die es mit herrlich durchgedrehten Gegner-Teams aufnehmen. Die Fußball-Matches verbinden dabei typische RPG-Elemente mit einer komplexen Stylus-Steuerung in Echtzeit. Eine runde Sache!



2 Patapon (PSP)

Sonys japanische Entwickler mischen Echtzeit-Strategie mit Rhythmus-Elementen: Die PSP-Buttons werden zu Trommeln, mit denen Ihr einäugige Truppen befehligt. Beide Episoden (Teil 3 ist übrigens in Arbeit) sind ebenso skurril wie spielerisch ausgereift – der unwiderstehliche Rhythmus geht Euch alsbald nicht mehr aus dem Kopf. Pata-Pata-Pata-Pon! Pon-Pon-Pata-Pon!



3 LocoRoco (PSP)

Seit Nintendos Kirby wissen wir, dass selbst ein rosa Knödel als Held taugt. Sony geht einen Schritt weiter und schickt Zipfelmützen-Bällchen an den Start, die Ihr durch das Kippen des Spielfeldes variantenreich steuert. Als Krönung winken regelmäßige ohrwurmverdächtige Gesangseinlagen Eurer aberwitzigen Protagonisten. Ein nahezu perfektes Jump'n'Kuller – in doppelter Ausführung.



4 Cooking Mama (DS)

Der DS hat uns gelehrt, dass die simpelsten Alltagstätigkeiten auch lustig sein können. So lud die "Mama" uns schon zu diversen Koch-Sessions ein, ließ sich bei der Gartenarbeit helfen oder führte gemeinsam mit Euch diverse Handarbeiten aus. Allen "Mama"-Titeln gemein ist die niedliche Aufmachung und die Verhackstückung der verschiedenen Aufgaben in kurze, simple Minispiele.



5 Crush (PSP)

Dieses originelle Knobelspiel war kein Kassenschlager. Zu Unrecht: Wer den cleveren Hüpf-Puzzler meistern will, muss flink zwischen 2D- und 3D-Perspektive umschalten. Reduziert Ihr die dreidimensionalen Szenarien auf einen 2D-Level, sind viele Hindernisse einfach zu meistern, dafür könnt Ihr in der dritten Dimension Löcher und andere Hindernisse besser umgehen. Wir freuen uns auf die 3DS-Version!



6 The World ends with you (DS)

In diesem Rollenspiel von Square-Enix zieht Ihr nicht durch tolkienesque Fantasy-Reiche, sondern seid in Tokyos In-Distrikt Shibuya unterwegs, als Rüstungen dienen die coolsten Klamotten. Auch das Kampfsystem ist herrlich hip: Eine Figur steuert ihr per Stylus, die andere per rhythmusbasierte Pad-Kommandos.



7 Electroplankton (DS)

Nintendos Kleinod verwischt die Grenze zwischen Musikprogramm und Videospiel. Ihr wählt eine Plankton-Art und findet selbst heraus, wie Ihr dieser Töne entlockt. Mit etwas Übung komponiert Ihr überraschend wohlklingende und entspannende Melodien. Speichern dürft Ihr aber nicht – die Musik der Electroplanktons ist eben vergänglich.



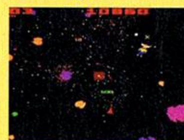
8 Ace Attorney (DS)

Eine Anwalts-Karriere als Videospiel? Mit der „Ace Attorney"-Reihe trat Capcom den Beweis an: Als Verteidiger (Phoenix Wright, Apollo Justice) oder Staatsanwalt (Miles Edgeworth) klickt Ihr Euch durch knifflige Mordfälle mit tollen Skripts und skurrilen Figuren. Beste Abenteuer-Kost in überraschend actionreicher Inszenierung.



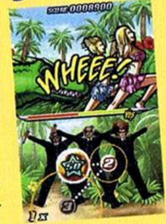
9 Solar Minotaur Rescue Frenzy (iPhone)

Jeff Minter ist ein Garant für skurrile Spiele. Gut, gelegentlich langt der bärtige Llama-Fan daneben, sein jüngstes iPhone-Spiel ist aber ein Hit. Ein wenig „Asteroids", ein Hauch „Defender" und eine Portion „Space War" als trippiges Gesamtwerk. Schwarze Löcher, Power-Up-Minotauren – ein buntes Actioninferno im Stil des Atari VCS 2600.



10 Elite Beat Agents (DS)

Die schwarz gekleideten "Elite Beat Agents" wollen Euren tristen Alltag mit bissigen Beats beleben. Nintendo zeigt, dass Musikspiele nicht nur mit echten Instrumenten funktionieren – auch simples Tippen und Wischen auf dem Touchscreen kann eine Menge Spaß machen. Zumal die Präsentation erfrischend abgefahren ist.



Sprechstunde

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Warum gibt's diesmal keine Leserbriefe?

Hallo, liebe Leser! Auch wenn Ihr bereits die 16. Ausgabe der *Mobile Gamer* in den Händen haltet, so ist seit der letzten Nummer doch viel Zeit vergangen. Insofern hat es wenig Sinn, Leserbriefe zur Ausgabe 15 aus dem Herbst des Jahres 2009 nun im April 2011 aufzuwärmen. Die meisten Fragen dürften in der Zwischenzeit beantwortet worden sein :)

Wir nutzen lieber die Gelegenheit, ein paar typische Anmerkungen unserer Leser aufzugreifen und unter den aktuellen Gegebenheiten zu kommentieren.

Erscheinungsweise: Im Moment erscheint die *Mobile Gamer* zu besonderen Anlässen – in diesem Fall der Europa-Start des 3DS. Sollte im Herbst die neue PSP aufschlagen oder eine Spieleflut den 3DS überrollen, stehen die Chancen nicht schlecht für Ausgabe 17.

Abonnement: Aus der unregelmäßigen Erscheinungsweise ergibt sich leider, dass wir kein Abo anbieten können. Wir wollen Euch nicht im Voraus Geld für beispielsweise sechs Ausgaben abknüpfen, wenn wir nicht wissen, wann diese erscheinen.

Infos über kommende Hefte: Wenn Ihr auf dem Laufenden bleiben wollt, wann eine neue *Mobile Gamer* erscheint, dann werft doch einen Blick in unser monatliches Schwestermagazin M! Games. Dort kündigen wir frühzeitig an, wann mit einer *Mobile Gamer* zu rechnen ist. Oder Ihr besucht regelmäßig den Internet-Auftritt der M! Games unter www.maniac.de. Beides lohnt sich übrigens nicht nur wegen der Infos zur *Mobile Gamer*, sondern auch wegen des Videospiel-Gesamtüberblicks, den Deutschlands langlebigstes Gamer-Magazin bietet.

Spiele-Importe aus Europa & Übersee



Liebe Eltern, Omis und Opis, Tanten und Onkel, vielleicht habt Ihr Verwandte im Ausland, etwa in den USA oder gar Japan. Falls diese Eurem Nachwuchs mal ein Spiel fürs Handheld schicken möchten oder Ihr selbst in den Urlaub fahrt, gibt es ein paar Regeln zu beachten. Denn nicht jedes Spiel aus jedem Land funktioniert auf deutschen Geräten.



Amerikanische und japanische DS-Spielehüllen sind dünner und aus schwarzem Plastik (links), deutsche hingegen transparent und tragen ein USK-Prüfsiegel.

Sony-Handheld: PSP-Besitzer zocken abgesehen von "Battlezone" sämtliche Spiele auf hiesigen Geräten, Filme jedoch nicht, da diese einen Ländercode aufweisen.

Nintendo-Handhelds: Hier wird's komplizierter. Grundsätzlich verarbeiten alle DS-Varianten (also auch 3DS und DSi) alle Spielen aus dem europäischen Umland sowie Australien. Schlimmstenfalls fehlen deutsche Texte, auch länderspezifische inhaltliche Unterschiede kann es geben.

Gleiches gilt für sämtliche regulären DS-Spiele aus der ganzen Welt. Allerdings gibt es mitterweile eine Reihe von DS-Titeln, die auf den Modellvarianten DSi sowie DSi XL zusätzliche Features offenbaren. In "Assassin's Creed 2: Discovery" etwa schießt der Spieler Fotos von sich und implementiert diese ins Spiel. Solche Import-Titel funktionieren auf europäischen Geräten nicht (zu erkennen u.a. an der Katalognummer, Bild unten). Gleiches gilt für DSi-exklusive Programme wie "Face Training". Kurz: Alle USA- und Japan-Importe mit DSi-Inhalten laufen nicht.

Beim 3DS ist es einfacher: 3DS-Spiele aus USA und Japan werden wie DSi-Titel generell nicht erkannt.



Funktioniert ein Spiel mit allen DS-Modellen, beginnt die Katalognummer auf der Rückseite der Packung oberhalb des Strichcodes weltweit mit "NTR". Unterstützt ein Spiel hingegen den DSi, steht dort "TWL".

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us), Oliver Schultes (os), Tobias Kujawa (tk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), Thomas Nickel (tn), Thomas Stuchlik (ts), Robert Bannert (rb)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de und www.maniac.de
E-Mail: service@mobile-gamers.de

Layout: Cynthia Grieff

Titelmotive: Super Street Fighter 4 3D © Capcom, The 3rd Birthday © Square-Enix

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Ohmstr. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Geschäftsführer: Martin Gaksch
Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 13



Ausgabe 15

Die Ausgaben 13 und 15 von *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider vergriffen.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken in den Umschlag.

Ausgabe 13 ○ Ausgabe 15 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>



Lord of Arcana

Auge Gottes
Ohne dieses mächtige Artefakt habt Ihr in den späteren Boss-Kämpfen keine Chance. Ihr könnt es im Dorf fertigen lassen, wenn Ihr in Mission 03 Magmariese Agni erfolgreich erledigt. Habt Ihr das Auge ausgerüstet, könnt Ihr zerstörbare Punkte und Schwachstellen an Euren Gegnern automatisch anvisieren und attackieren.

Duelle verlieren
Wenn Ihr in ein Boss-Duell verwickelt werdet, bevor Ihr ein bestimmtes Körperteil zerstört habt, solltet Ihr das Duell absichtlich verlieren. So kehrt Ihr in den normalen Kampfmodus zurück und könnt das Körperteil weiter bearbeiten.

Jagen und sammeln
Jedes Mal, wenn Ihr von einer Mission zurückkehrt, sind die Rohstoffsammelstellen im Dorf neu gefüllt. Holt Euch stets Euren Vorrat an frischem Wasser. Diese Zutat ist essenziell für die Zubereitung wichtiger Heiltränke. Vergesst die Sammelstellen in den Missionsarealen nicht.

Monsterjäger-Tipps

Richtig rollen
Zunächst ist es wichtig, sich nach einer erfolgreichen Combo wegzurollen, um nicht im Gegenangriff des Monsters zu landen. Sobald Ihr etwas vertrauter mit der Kampfsteuerung des Spiels seid, ist es allerdings ratsam, zum Gegner hin statt von ihm weg zu rollen. Auf diese Weise könnt Ihr sofort nach Beendigung des Ausweichmanövers einen Konter starten. Nach dem Konter seid Ihr allerdings selbst für kurze Zeit verwundbar. Nutzt ihn also nur, wenn Eure Lebensenergie hoch genug ist.

Erfolgreich fliehen
Es ist keine Schande, aus einem zu schweren Kampf zu fliehen, aber ziemlich frustrierend, auf der Flucht erschlagen zu werden. Um dies zu vermeiden, rennt Ihr zunächst frontal in die Begrenzungslinie der Arena und wartet, bis der Flucht-Balken erscheint. Bis dieser dann aufgeladen ist, lauft Ihr diagonal an der Linie entlang. Achtet aber darauf, die Grenze weiterhin zu berühren. So bleibt Ihr während der Flucht in Bewegung; um Attacken auszuweichen, ladet den Flucht-Balken aber weiterhin.



Inazuma Eleven

Schlüssel
Unsere Liste verrät Euch die Fundorte der Schlüssel für die zahlreichen verschlossenen Türen des Fußball-Rollenspiels. Wir listen die Schlüssel in der Reihenfolge ihres Erscheinens im Spiel auf.

Track-Club-Schlüssel
Mit Katze im Turm sprechen

Baseball-Club-Schlüssel
Nordöstlich oberhalb des Pools

Tennis-Club-Schlüssel
Nordöstliche Ecke der Turnhalle

Computerraum-Schlüssel
Während Zwischensequenz

Turnhallen-Schlüssel
Auf der Straße am Anfang von Kapitel 5

Budokan-Schlüssel
In der Nähe des Ramen-Shops

Schwimm-Club-Schlüssel
Rechte Umkleidekabine

Geheim-Schlüssel
Während Zwischensequenz

Cycling-Schlüssel
Sprecht mit dem Mädchen im Park in Kapitel 8



Dante's Inferno

Seelen ohne Ende
Erscheint Vergil, erzählt er Euch eine Geschichte und schenkt Euch Seelen, wenn Ihr die R-Taste drückt. Speichert danach, sterbt absichtlich und ladet. Vergil hat neue Seelen dabei. Wiederholen!



Infinite Space

Was nützt Ruhm?
Checkt regelmäßig die Highscore-Liste, wenn Ihr Planeten besucht. Je mehr Ruhm Ihr sammelt, desto seltenere Schiffe werden freigeschaltet. Mit 30.200 Ruhmpunkten winkt das beste Schiff im Spiel, die Corsair.



Invizimals

Geheimer Ort
Haltet auf der Weltkarte die Select-Taste und führt folgende Kombination aus, um einen Ort mit speziellen Invizimals freizuschalten:

Oben, rechts, unten, links



Okamiden

Geheimnisse

Geheimtechniken
Folgende geheime Maltechniken dürft Ihr im Item-Shop von Yakushi kaufen, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl von Menschen oder Tieren in das Dorf eingeladen habt. Die ersten beiden Techniken werden freigeschaltet, wenn Ihr 3 Gäste hattet, die restlichen, wenn neun Personen Eurer Einladung gefolgt sind. Der Shop befindet sich rechts vom Waffenladen.

Kirschbombe
30.000 Yen

Feuersbrunst
30.000 Yen

Sintflut
30.000 Yen

Wirbelwind
50.000 Yen

Donnerschlag
50.000 Yen

Pusteblumen
An folgenden Orten dürft Ihr hübsche Blümchen anpusten. Wenn Ihr die Löwenzahnsamen durch die Luft wehen lasst, sammelt Ihr göttliche Energie für Chibiterasu. In schwarzer Schrift listen wir das jeweilige Gebiet auf, in orangen Lettern den genauen Ort.

Shinshu-Feld
Hinter dem jungen Baum

Südliche Ryoushima-Küste
Beim Eingang zur nördlichen Ryoushima-Küste

Agata-Wald
Pfad hinter Madame Faws Höhle

Shinshu-Feld (Vergangenheit)
Nördlicher Teil der Karte in der Nähe des Eingangs zum Agata-Wald

Lasst Euch anbeten
Weitere Möglichkeiten, religiöse Energie für Chibiterasu zu sammeln, ergeben sich, wenn Ihr Bäume oder verfluchte Gebiete aufblühen lasst oder Manifeste vervollständigt. Zudem beschert Euch Frau Orange einen Haufen Lobpreis, wenn Ihr der reinlichen Dame einen neuen Pool pinselt. Außerdem könnt Ihr Gefangene aus der Mondhöhle befreien, die Euch anbeten.



Phantasy Star Zero

Passwörter

Nutzt folgende Passwörter am Warenautomaten im Zentrum der Kanalisation, um Euch seltene Gegenstände ausgeben zu lassen. Darunter sind einige japanische und amerikanische Fachzeitschriften und Waffen berühmter Videospielhelden.

Passwörter

Gegenstand	Passwort
Boom-Bazooka	4624-5828
Blade-Kanone	7839-3594
Caduceus	5139-6877
CONSOLES+	9185-6189
Dengeki-DS	4898-1642
Dokkan-Kanone	8841-3383
Famitsu-Magazin-Zauberstab	5397-8287
Game-Master-Magazin	7162-5792
Gemaga	8353-1552
Geheimes V-Jump-Shield	4841-9476
Giftklaue	5247 3115
Gunblade	3489 9723
Hylia-Schild	3486-1881
Licht & Dunkelheit-Stab	8741-4615
Nintendo-Magazin	2893-1983
Nintendo-Power	3171-0109
Samus' Armwaffe	6337-6325
Schwert	5848-4768
Seele von Lassie	4775-7197
Seele von Pyuo	3470-1424
Seele von Taupy	9475-6843
Selvarias Schild	4294-2273
Slicer	7772-2919
Speer	4137 5476
5 Herzen von Toppi	1914-9256
5 Herzen von Lassie	1795-6762
5 Herzen von Pyuo	7762-1268

Unsterblich gegen Dark Falz

Um dem Endboss unsterblich gegenüberzutreten, bereitet Ihr im vorhergehenden Duell gegen Mother Trinity einen Photonenschlag vor. Löst diesen aus, sobald Mother Trinity stirbt. Dadurch habt Ihr im folgenden Kampf gegen Dark Falz Unsterblichkeit erlangt. Dieser Trick gilt für alle Schwierigkeitsstufen.



Metal Gear Solid: Peace Walker

Kojima rekrutieren

Ihr wolltet schon immer mal Hideo Kojima, den Schöpfer der "Metal Gear"-Serie, in Eurer Söldner-Armee haben? Rekrutiert ihn in "Peace Walker", indem Ihr während der interaktiven Zwischensequenz der Mission 'Infiltriert die Krater-Basis' den Truck mit dem Nummernschild 'Centro America 63824 Peace Sentinel' scannt.

"Monster Hunter"-Insel

Um die "Monster Hunter"-Insel freizuschalten, lest Ihr zunächst alle Briefing-Dateien von Chico durch. Jetzt wählt Ihr die Extra Ops 29, geht zum Strand und quatscht hier die Felyne an, eine Art aufrecht gehende Katze.



Dissida 012: Final Fantasy

Geheime Kämpfer

Gewinnt folgende Szenarien, um geheime Kämpfer freizuschalten:

Kämpfer	Szenario
Desperado Chaos	Hauptszenario mit beliebigem Charakter erledigen
Gilgamesh	08 (6) mit Bartz gewinnen
Prsihe	08 (2) mit Shantoto gewinnen



The 3rd Birthday

Cheat-Menü

Mit einem Trick könnt Ihr im Pausenmenü Cheats freischalten, ohne dafür teure BP-Einheiten hinzublättern. Allerdings müsst Ihr trotz Trick das Spiel einmal auf herkömmliche Weise lösen, um ein 'New Game +' zu starten. Hier schaltet Ihr die beiden möglichen Cheats frei und ladet dann Euren Spielstand neu, ohne zu speichern. Die Cheats bleiben aktiviert, allerdings wurde Euer BP-Konto auf den Zustand zurückgesetzt, bevor Ihr sie bezahlt habt.

Dusch-Szene

Spielt "The 3rd Birthday" 50-mal für Ayas heiße Duschszene in Eurem Video-Log durch. Seht Euch die Szene zehnmal an, um eine neue Perspektive zu aktivieren.



Golden Sun: Die dunkle Dämmerung

Totenkopf-Insel

Um dieses optionale Dungeon zu durchstöbern, zockt Ihr das Spiel regulär durch. Ladet nach den Credits und segelt südlich von Tonfon aus. Am Rand der Welt erreicht Ihr eine Halbinsel mit Strudel. Steuert hinein und fahrt von dort aus in östlicher Richtung weiter, um die Totenkopf-Insel zu erreichen.



Pokémon: Schwarze/Weiße Edition

Transferanlage

Die Transferanlage steht im zehnten Stock des Hochhauses am linken Straßenrand des Nordteils von Stratos City. Sagt dem Wissenschaftler die untenstehenden Passwörter. Die Transferanlage steht Euch dann im Hauptmenü zur Verfügung. Hier dürft Ihr die Event-Pokémon von anderen DS-Versionen übertragen.

ALLE GLÜCKLICH
EINFACH CONNECTION

Exklusive Pokémon

Folgende Pokémon tauchen exklusiv in der schwarzen oder weißen Edition des Spiels auf. Tauscht, um alle Exemplare zu fangen. Schwarze Schrift steht für "Edition Schwarz", Orange für die "Edition Weiß".

Edition Schwarz	Edition Weiß
Baruchai	Borutorosu
Barujiina	Churine
Bibor	Daburan
Erufuun	Doredia
Gochimu	Fiffyen
Gochimiru	Illumise
Gochiruzeru	Kapilz
Hornliu	Knilz
Hundemon	Magnayen
Hunduster	Minun
Kokuna	Rankurusu
Kramurx	Raubi
Kramshef	Safcon
Monmen	Smettbo
Paras	Traunfugil
Parasek	Traunmagil
Plusle	Wargle
Reshiram	Washibon
Torunerosu	Yuniran
Volbeat	Zektrom



KINGDOM HEARTS Re:coded

Mit unseren königlich guten Kampfstrategien besiegt Ihr alle Endgegner von "Re:coded".

BOSS-TAKTIKEN



Ob taktisch anspruchsvolle Schlacht gegen herzlose Riesenbiester, dreidimensionale Ballerei oder rasante Plattform-Sequenz: Kein Bosskampf in "Kingdom Hearts Re:coded" gleicht dem anderen. Dank unseren gesammelten Strategien wisst Ihr nun aber, wo Ihr Dschafar, Hades & Co. treffen müsst, damit es wehtut! *mw*

SCHATTENBORN

Der Kampf gegen den Schattenborn besteht aus drei Phasen. Zuerst rammt er seine Faust in den Boden und beschwört Schattenlurche. Tötet die Lurche und nehmt die runde Zielmarkierung auf der Hand ins Visier. In der zweiten Phase feuert der Gigant weitere Blöcke, denen Ihr mit der Y-Taste ausweicht. Auch sein Arm wird nun durch Bug-Würfel geschützt. Zerschlagt sie, um das Haupt des Bosses in Soras Reichweite abzusenken, und gebt ihm Kopfnüsse. In der dritten Runde verwandelt sich der Born in einen Block, der von gelben Würfeln umgeben ist. Beseitigt mit Magie-Kommandos möglichst viele gelbe Würfel, ohne sie zu berühren, und attackiert den rot schimmernden Zentralkern.



Das runde Zielsymbol markiert die Schwachstelle des Bosses.

PANZERRÜSTOR

Die fehlprogrammierte Ritterrüstung schießt ihre Panzerhandschuhe in Eure Richtung und löst mit einer Sprungattacke Schockwellen aus. Lauft unter den Fäusten durch und springt über die Schockwelle. Lässt der Panzerrüstor Blöcke regnen, müsst Ihr diese so schnell wie möglich beseitigen, da er sonst den halben Bildschirm mit einem vernichtenden Laserstrahl eindeckt. Wenn Ihr noch Spezialmanöver aus der Plattform-Passage vor dem Bosskampf übrig habt, nutzt Ihr diese, um möglichst schnell viele Blöcke zu entsorgen. Zwischen diesen Angriffen attackiert Ihr Knie und Kopf der Rüstung, um sie in ihre Einzelteile zu zerlegen. Besonders effektiv ist hierfür der Windkreisel.



Die Windkreisel-Attacke eignet sich besonders gut für den Luftkampf.

CLOUD, ZERBERUS & HADES

Um Höllenhund Zerberus und danach sein Herrchen Hades im Rundenkampf zu besiegen, müsst Ihr zunächst ein Duell gegen Cloud Strife bestehen. Alle drei Kämpfe fallen Euch wesentlich leichter, wenn Ihr einen Vitra-Zauber mitbringt. Kombiniert diesen mit einem beliebigen Kommando, um alle Gruppenmitglieder zu heilen. Achtet auf die Kampfschreie Eurer Helden, kurz danach müsst Ihr die A-Taste drücken, um kritische Treffer und Combos zu erzielen. Bearbeitet Hades vornehmlich mit dem Element Eis und verkneift Euch Feuer. Habt Ihr bei Zerberus und Hades noch Lizenzen übrig, werft sie ein. Danach verfallen sie ohnehin. Besonders Regena und Auto-Block wirken Wunder.



Drückt Ihr im rechten Moment A, steigt die Chance auf kritische Treffer.

STELZENKNÜPPLER

Der Stelzenknüppler stakst in einer irren 3D-Ballersequenz vor Euch herum und schleudert Feuerbälle und Blöcke. Die Wahnsinnsschlacht geht über drei Runden. In der ersten Runde beschränkt sich der Boss auf zwei Angriffsmuster: eine Feuerwand, die Ihr leicht überspringen könnt, und einen einzelnen Feuerball, unter dem Ihr Euch wegrollt. In der zweiten Runde kommen ein etwas unberechenbarerer Feuerball und Barrieren aus Schadensblöcken hinzu. Durch Letztere müsst Ihr Euch hindurchmanövrieren, wenn Ihr keine passende Spezialattacke wie den Blitzspeer parat habt. Die dritte Runde umfasst dieselben Attacken, verwirrt Euch aber, weil die Spielperspektive um 90 oder 180 Grad gedreht wird. Lasst Euch nicht kirre machen und deckt den Knüppler mit aufgeladenen Mehrfachschüssen ein, die Ihr mit der rechten Schultertaste ins Ziel dirigiert. Bis zu fünf Zielmarkierungen des Knüpplers könnt Ihr damit auf einen Schlag treffen.



Sind alle Zielkreise gelb markiert, lasst Ihr die Schultertaste los.

DSCHAFAR UND JAGO

Dschafar attackiert Euch in der ersten Runde des Kampfes mit Feuerbällen und erschafft Klone seiner selbst. Ignoriert diese Schattenmagier und konzentriert Euch auf das Original. Ein Blick auf die Karte verrät flott, auf welchem Podest der echte Dschafar gerade steht. Im zweiten Teil des Duells gilt Eure Aufmerksamkeit dann nicht dem riesigen Dschafar-Dschinni, sondern Papagei Jago und seiner Wunderlampe. Behaltet die Lavabrocken und Energieblitze im Auge, die Dschafar schleudert, und schneidet Jago den Weg ab, um die erste Hälfte seiner Lebensenergie flott zu dezimieren. Fliegt er nach links, lauft Ihr rechts herum und umgekehrt.



Attackiert nicht den großen Flaschengeist, sondern seinen kleinen Vogel.

Flattert der rote Piepmatz dann auf die schwebenden Blöcke, wartet Ihr, bis er gerade einen Positionswechsel vollzogen hat, und klettert ihm dann hinterher. So hält er besonders lange still, wenn Ihr ihn erwischt habt. Vergesst nicht, die Kamera immer wieder auf die Mitte der Arena zu zentrieren, um die Angriffe des Dschafar-Dschinni zu beobachten. Wird Eure Lebensenergie knapp, heilt Ihr Euch mit Vitra, Vitga oder Heiltränken. Verschwinden alle Blöcke, mit denen Ihr Jago erreichen könnt, lauft Ihr im Kreis herum, bis neue Trittsteine erscheinen.

KARLO UND DATEN-RIKU

Der Kampf gegen Karlo ist ein gutes Training für die folgenden zwei Auseinandersetzungen gegen Rikus Datenform. Rollt um den fetten Kater herum und lasst eine Combo los, wenn er gerade eine Attacke ins Leere geschlagen hat. Karlo ist langsamer als Sora, Ihr könnt ihm jederzeit davonlaufen. Schleudert er Blitze, verrät ein gelber Kreis, wo diese einschlagen werden. Den Kampf gegen Daten-Riku gewinnt Ihr beide Male mit derselben Taktik: Geht zunächst auf Abstand; lasst Euch von seinen rasanten Angriffen nicht verwirren, sondern spickt auf den unteren Bildschirm, um Rikus Position zu ermitteln. Sobald er einen Angriff beendet hat, könnt Ihr ihn mit einer Combo oder einem starken Kommando treffen. Danach zieht Ihr Euch zurück und heilt etwaigen Schaden mit Vitra oder Vitga. In diesem Kampf könnt Ihr auch Euren Vorrat an Superheiltränken anbrechen. Hüllt sich Riku in eine weiße Aura und schießt auf Euch zu, haltet Ihr Y gedrückt und rollt in die entgegengesetzte Richtung, um dieser



Daten-Riku ist schnell, dank Karte aber vorhersehbar.

unblockbaren Offensive zu entgehen. Der zweite und letzte Kampf gegen Riku ist etwas schwerer, weil er sich noch schneller bewegt und Sora nur mit 80 Prozent seiner Kampfkraft antritt. Behaltet die Nerven und wartet geduldig auf Momente für sichere Angriffe, dann habt Ihr den Wüterich schnell bezwungen.



DRACHE MALEFIZIA

Den Kampf gegen Malefizias Drachenform bestreitet Ihr aus der Seitenansicht und ohne Kommandos. Ihr könnt Euch also nicht heilen und müsst dementsprechend vorsichtig agieren, um Gegentreffer zu vermeiden. Sobald das schwarze Riesenbiest in die Luft springt, macht Ihr Euch bereit, um rechtzeitig über die grüne Energiewand zu hopsen, die von Malefizias Landepunkt aus auf Euch zurast. Danach attackiert Ihr ihre Klauen. Erscheint das runde Zielsymbol dann an ihrem Kopf, springt Ihr auf den Rücken der Drachenlady, lauft den Hals empor und landet eine Combo auf ihrem Drachenschädel. Seid Ihr schnell genug, fällt sie anschließend vornüber und bringt Euch so aus der Reichweite der grünen Feuerbälle, die Euch in dieser Kampfphase verfolgen. Kommen die Dinger Euch doch einmal zu nah, wehrt Ihr sie ab, indem Ihr Y drückt und haltet, kurz bevor sie einschla-



Speit Malefizia grünes Feuer, regnen bald Energiebälle herab.

gen. Hat sich Malefizia lang gemacht, könnt Ihr weitere Kopftreffer erzielen, bevor sie zu Gegenmaßnahmen fähig ist. Habt Ihr noch Spezialattacken übrig, zündet sie in dieser Phase. Kommt Malefizia wieder zu sich, startet Ihr wieder mit Angriffen auf die Drachenhaxen. Achtung, manchmal springt Malefizia mehrere Male in die Höhe, Staubwolken und Kopfdreher kündigen diese Attacke aber an, so dass Ihr ausweichen könnt.

SORAS HERZLOSER

Soras Herzloser kämpft zunächst ähnlich wie der Schattenborn, nur mit dem Unterschied, dass seine Fäuste Feuer oder Eiszauber hervorrufen, wenn er sie in den Boden rammt, und wesentlich mehr Schaden verursachen. Wartet, bis die elementare Aura verschwunden ist, und schlagt zu. Die rechte Faust des Herzlosen wird zudem durch drei Feuerbälle geschützt, die Euch verfolgen, wenn Ihr Euch nähert. Habt Ihr entsprechendes Rüstzeug angelegt, könnt Ihr die Dinger aber einfach ignorieren. Verschwindet der Herzlose in den Untergrund, rennt Ihr in einer geraden Linie davon und wartet, bis hinter Euch sein Arm durch den Boden bricht. Jetzt könnt Ihr eine schnelle Gegenattacke starten und weiterrennen. Die zweite Kampfphase gleicht dem Duell gegen Daten-Riku. Allerdings beschwört Soras schattiges Ebenbild zusätzlich einige Klone, die Ihr jedes Mal schnell eliminieren



Sobald die runde Energieaura verschwunden ist, attackiert Ihr die Faust.

solltet, um den Überblick nicht zu verlieren. Die Klone halten deutlich weniger Treffer aus als der echte Schatten-Sora. Lässt Soras Herzloser Schlüsselschwerter regnen, erscheint irgendwo in der Arena ein gelb leuchtender Kreis. Rollt Euch unter den Schwertern weg und tretet in den Kreis, um Euch in eine perfekte Position für einen Gegenangriff zu bringen. Noch ein paar Standard-Kombos hinterher und der böse Zwilling ist Geschichte!

???

Wie der allerletzte Gegner des Spiels unter seiner Kapuze aussieht, wollen wir Euch an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Dafür aber, wie Ihr ihm die Hammelbeine lang ziehen könnt. Da das Duell gegen Herrn ??? den letzten Bosskampf des Spiels darstellt, empfiehlt es sich, sämtliche Kommando-Slots mit Vigra, Vitra, Elixieren oder Superheiltränken zu füllen. Ihr könnt danach zwar weiterspielen, braucht diese Heil-Objekte aber nie mehr so dringend wie jetzt. Außerdem sind die meisten Angriffs-Kommandos ohnehin recht wirkungslos gegen den Mann in Schwarz. Geht lieber auf Nummer sicher, greift mit schlau platzierten Standard-Combos an und haltet Eure Lebensenergie im grünen Bereich. Achtet darauf, Sora möglichst schnell zu heilen, sobald sein Energiebalken um mehr als ein Drittel geschrumpft ist. Ansonsten kann es sein, dass der letzte Boss Euch mit einer einzigen erfolgreichen Schlagserie über den Jordan schickt. Je nachdem, wie viele Inventarplätze Ihr freigeschaltet habt, sind neben CMOS-Kette und Adamantis-Gurt auch Rüstungsgegenstände sinnvoll, die Soras Kampfkraft und Fähigkeiten verbessern, wenn seine Energie doch einmal unter 25 Prozent fällt. So habt Ihr im Fall des Falles einen taktischen Vorteil, um den Kampf in letzter Sekunde doch noch zu drehen. Ansonsten müsst Ihr Euch den Großen Unbekannten wie eine superschnelle Version von Daten-Riku vorstellen. Sauberes Blocken beziehungsweise Wegrollen und sofortige Gegenangriffe danach sind der Schlüssel zum Sieg. Haltet Abstand und richtet die Kamera stets auf den angreifenden Boss aus, um im richtigen Moment ein Defensivmanöver starten zu können: Greift der Kapuzentyp mit seinen Schwertern an, blockt Ihr seine Attacken oder weicht mit einem schnellen Schritt zur Seite aus und hämmert sofort auf die Angriffstaste, um ihm keine Zeit zum Wegflitzen zu geben. Auf diese Weise fallt Ihr ihm mit einer Combo in die Flanke oder, noch besser, in den Rücken. Verschwindet der August mit der Zippelmütze aus Eurem Gesichtsfeld, blickt Ihr zuerst auf die Übersichtskarte und dreht Euch dann in die entsprechende Richtung. Beschwört Euer Gegner Lichtsäulen, rollt Ihr im Kreis um ihn herum und greift ebenfalls an, sobald der Budenzauber aufhört und der Vermummte wehrlos in der Luft hängt.



Der Große Unbekannte ist extrem flink, mit der richtigen Taktik aber zu treffen.

Tactics Ogre

Eure Truppen hauen ab? Ihr könnt Sherri nicht finden? Ihr wisst nicht, wofür die Rogue-Klasse gut ist? Wir helfen!

PLAYER'S GUIDE



Das wunderbare PSP-Strategiespiel „Tactics Ogre: Let us Cling Together" ist zwar zugänglicher und nicht ganz so schwer wie die (nur als Import erhältliche) Vorlage auf Super NES und PSone, trotzdem bietet es knackige Herausforderungen und teuflisch gut versteckte Geheimnisse. Wir verraten ein paar Taktik-Tipps, beraten Euch bei der Aufstellung der Armee und führen Euch zu den besser versteckten Charakteren. Natürlich kommen einige Tipps nicht ohne Spoiler aus – seid also gewarnt. *tn*

DIE VERSCHIEDENEN KLASSEN

„Tactics Ogre: Let us Cling Together" setzt auf ein komplexes Klassensystem. Jede Figur hat eine Charakterklasse, die über ihre Fähigkeiten und – im Fall von gegnerischen Soldaten – auch über ihr Aussehen entscheidet. Zwar könnt Ihr hier nicht wie bei "Final Fantasy Tactics" die verschiedenen Skills der eigenen Klassen mischen, trotzdem sind viele Talente übertragbar. Macht Ihr beispielsweise einen Warrior zum Knight, wird der die meisten seiner passiven Talente auch in seinem neuen Job einsetzen können. Wildes Wechseln ist allerdings wenig sinnvoll und aufgrund von mancher Alignment-Einschränkung auch nicht möglich- ein Chaos-Charakter kann keinen Lawful-Beruf ausüben. Da Ihr aber meist mit zehn bis zwölf Mann in die Schlacht zieht, ist es ohnehin sinnvoll, von jeder Klasse ein bis zwei fähige Kämpfer in Eurer Armee zu haben. Genauso ist es sinnvoll, auch Klassen, die Ihr erst im späteren Spielverlauf bekommt, tapfer hochzutrainieren – dazu später mehr. In der Tabelle rechts stellen wir Euch die wichtigsten Klassen kurz vor.

	Warrior	Eine absolute Basis-Klasse – der Warrior kann recht ordentlich kämpfen und auch relativ viele verschiedene Waffen benutzen, aber unterm Strich wird er redundant, wenn Ihr andere, effektivere Klassen freischaltet.
	Knight	Der Knight ist ein Rückgrat Eurer Truppe: Dank seiner guten Rüstungen kann er ordentlich einstecken; da er auch Heilmagie beherrscht, ist er zudem sehr flexibel. Mit normalen Einhand-Schwertern ist sein Schadenspotenzial allerdings begrenzt – gebt ihm lieber einen Zweihänder oder einen Kriegshammer in die Hand.
	Archer	Geht in keine Schlacht, ohne mindestens einen Bogenschützen mitzunehmen – dank seiner gigantischen Reichweite könnt Ihr den Gegner sofort unter Beschuss nehmen und verheerenden Schaden anrichten. Wir empfehlen, lieber einen Bogen statt der Armbrust zu benutzen: Durch die Flugbahn seid Ihr flexibler, Ihr könnt sogar außerhalb der angezeigten Reichweite schießen.
	Wizard / Enchantress	Der Standard-Magier – hält nicht viel aus, kann aber später im Spiel ordentlich Flächenschaden wirken. Holt Euch lieber mehrere Magier und spezialisiert sie auf die einzelnen Elemente – magische Allrounder sind kaum gefragt. Führt immer ein paar magische Kräuter mit, dann könnt Ihr gleich die mächtigen Zauber auspacken.
	Cleric	Zwar kann auch der Knight heilen, der Cleric hat aber einen mächtigen Vorteil: Er ist die einzige Figur des Spiels, die untote Gegner exorzieren kann. Bekommt Ihr es mit einer großen Zahl an Geistern und Skeletten zu tun, dann ist ein Cleric der Einzige, der verhindern kann, dass Euch die gegnerischen Horden überrennen.
	Rune Fencer / Valkyrie	Über die Qualität des Rune Fencer bzw. der Valkyrie kann man streiten – die Klasse beherrscht Magie und ordentliche physische Attacken, aber kann in keinem Feld richtig überzeugen. Bonuspunkte gibt's aber für das Talent, sich auch im Wasser zu bewegen; in manchem Kampf ist das extrem nützlich.
	Berserker	Die feisten Kämpfer im Nordmänner-Dress sind die Truppen fürs Grobe und setzen voll und ganz auf eine harte Offensive – das allerdings auf Kosten von Verteidigung, Reichweite und Geschwindigkeit. Trotzdem ist ein Berserker gerade in den ersten Spielstunden ein nützliches Mitglied jeder Party.

STRATEGIEN FÜR DEN KAMPF

DEFENSIV KÄMPFEN

Als sinnvolle Taktik hat sich in unserem Test eine starke Defensive erwiesen. Sorgt nicht nur für ordentliche Ausrüstung, trainiert all Euren Figuren auch die nötigen Defensiv-Talente an. Lehrt sie das Parieren, das Ausweichen, steigert ihre Verteidigung und ihre Lebensenergie. Macht Ihr es richtig, dann wird es dem Feind schwerfallen, Eure Frontkämpfer - Ritter, Berserker, Dragoons oder Ninjas - überhaupt zu treffen. Und kassiert ihr doch mal einen Schlag, wird Euch das nicht allzu viel Energie kosten. Im Gegenzug solltet Ihr Euch die Gegner stets nacheinander vorknöpfen - es bringt nicht viel, wenn jeder Eurer Soldaten seinen eigenen Gegner nur leicht verwundet; gerade im späteren Spielverlauf hat der KI-Gegner jede Menge Heiler im Feld, die den Schaden sofort wieder flicken. Daher konzentriert Eure Angriffe immer auf einen Feind. Wenn möglich, schaltet zuerst schwächere Figuren wie Magier und Heiler aus, anstatt Euch an starken Golems oder Drachen die Zähne auszubeißen. Blinder Aktionismus bringt nichts!

TRAINING VON NEUEN KLASSEN



In den Xeod Moors könnt ihr fest mit untoten Gegnern rechnen.

Wenn ihr in einem späteren Kapitel eine neue Klasse wie den Swordmaster oder den Dragoon erhaltet, dann nehmt Euch etwas Zeit und trainiert diese hoch, auch wenn es anfangs etwas mühselig erscheint. Ein guter Ort dafür sind die Xeod Moors, wo ihr es fast immer mit Untoten zu tun habt. Rüstet Euch mit Baldur-Waffen aus, gegen die sind Skelette und Geister allergisch. Haltet den Trainingskandidaten im Hintergrund, nach Kampfende bekommt jeder Beteiligte ordentlich Erfahrung, auch die passiven Neulinge. Ebenfalls gut trainieren könnt ihr im Phorampa Wildwood - im Osten erwarten Euch viele menschliche Gegner, im Norden Drachen. Dort könnt Ihr auch gut und recht früh neue Kämpferklassen und Monster rekrutieren.

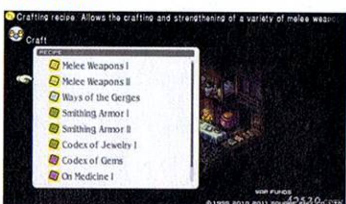
ALIGNMENT, NATIONALIÄTEN, LOYALITÄT



Per Select-Taste schaltet Ihr die Hilfe an und seht, wie die Figuren zu Euch stehen.

Manchmal kommt es vor, dass ein Soldat mit Eurer Führung nicht mehr einverstanden ist und droht, Eure Armee zu verlassen - das wollt Ihr natürlich verhindern. Wollt Ihr wissen, wie Eure Truppen zu Euch stehen, dann aktiviert im Charakter-Bildschirm die Erläuterungen per Select-Knopf und wählt den Namen der betreffenden Einheit an. Meist sinkt die Loyalität eines Mitstreiters, wenn Ihr ihn zu oft gegen Feiunde aus seinem eigenen Clan oder Gegner mit dem gleichen Alignment kämpfen lasst. Wollt Ihr die Loyalität eines Kämpfers stärken, gibt es mehrere Möglichkeiten. Das Steigern der Fähigkeiten einer Figur erhöht deren Loyalität um ganze zehn Punkte; ebenso erhöht sie sich, wenn sie gegen Feinde eines verhassten Clans - meist sind das die Galgastani - kämpft oder entsprechende Tarot-Karten aufhebt.

CRAFTING



Mühselig, aber lohnend: Bei den Händlern möbelt Ihr Eure Ausrüstung auf.

Ein wenig versteckt in den Einkaufs-Optionen sind die Crafting-Funktionen. Mit diesen erstellt Ihr neue Gegenstände oder verbessert bestehende Waffen. Auch wenn der Schritt von einem Baldur Sword zu einem Baldur Sword +1 nicht dramatisch klingt, so bringt die Optimierung von Waffen und Rüstungen doch einen kolossalen Zugewinn. Eine +1-Waffe ist in der Wirksamkeit vergleichbar mit Gegenständen, die Ihr meist erst nach etlichen weiteren Spielstunden erwerben könnt. Sammelt also ordentlich Rohstoffe und macht Euch ans Craften. Bei komplexeren Gegenständen mit weniger hohen Erfolgsquoten lohnt es sich zu speichern, bevor Ihr Euer Inventar für missglückte Experimente verheizt.

	Terror Knight	Der Terror-Knight überzeugt vor allem durch sein verheerendes Schadenspotenzial und seine Fähigkeit, den Gegner zu ängstigen und so dessen Kampfwerte zu senken. Folgt Ihr dem Chaos-Weg, dann ist der Terror-Knight eine ausgesprochen nützliche Klasse für Held Denam, auch wenn Ihr ihn dann erst etwas hochtrainieren müsst.
	Swordmaster	Der Schwertmeister verzichtet auf starke Rüstungen und teilt dafür mit dem zweihändigen Katana vortrefflich aus, seine Tanz-Skills können Euch zudem so manches Mal aus der Bedrängnis retten. Spätestens wenn Ihr in Kapitel 3 Hobyrim rekrutiert, solltet Ihr diese Klasse unbedingt in Euer aktives Kampfkontingent aufnehmen.
	Dragoon	Diese schwergerüsteten Kämpfer sind beim Kampf gegen Greife oder Drachen unerlässlich, da sie sich auf den Kampf gegen nicht-menschliche Gegner spezialisiert haben. Aktiviert Ihr die entsprechenden Talente, dann könnt Ihr den sonst ziemlich robusten Monstern verheerenden Schaden zufügen.
	Ninja / Kunoichi	Der Ninja ist schnell, empfindlich und richtet keinen großen Schaden an - bis Ihr die Fähigkeit erlernt, in jeder Hand eine Waffe zu halten, um zweimal anzugreifen. Dann wird er zur gnadenlosen Kampfmaschine und kann gerade feindliche Magier oder Heiler in einer einzigen Aktion unschädlich machen.
	Rogue	Eine Klasse, die man gerne unterschätzt. Tatsächlich haben die Tunichtgute extrem nützliche Talente, auf die Ihr keinesfalls verzichten solltet. Backstab ist ein verheerendes Angriffsmanöver, das sogar grimmige Monster in einem Schlag töten kann; die Möglichkeit, Höhenunterschiede zu ignorieren, ist auf manchen Karten ein Gottesgeschenk.
	Beast Tamer	Unterschätzt den Beast Tamer nicht: Mit einer Peitsche in der Hand ist er nicht nur ein sehr effektiver Kämpfer, er kann auch Monster rekrutieren und mit seinen Skills deren Kampffähigkeiten dramatisch steigern. Und ein paar Drachen oder Greife haben noch keiner ausgeglichenen Party geschadet.
	Warlock / Witch	Im Grunde handelt es sich hier um verbesserte Magier-Klassen, die Zugriff auf ein paar Extra-Zauber haben. Einige der Buff-Zauber können nur Warlock und Witch benutzen. Das macht die Klasse etwas flexibler im Gegensatz zu den angriffsorientierten Magiern. Leider steht diese Klasse erst spät im Spiel zur Verfügung.

DAS WORLD-SYSTEM

Bei "Tactics Ogre" führen verschiedene Wege durch das Spiel. Der Ausgang der Geschichte wird ebenso durch große Entscheidungen wie durch kleine Aktionen bestimmt. Nach dem ersten Kapitel entscheidet Ihr Euch für einen von zwei Wegen: Lawful und Chaos. Stimmt Ihr dem Plan von Duke Ronway zu und helft bei der Ausführung, dann betretet Ihr den Lawful-Weg, stellt Ihr Euch gegen die Entscheidung Eures Fürsten, dann macht ihr beim Chaos-Weg weiter. Am Ende des zweiten Chaos-Kapitels müsst Ihr Euch noch einmal entscheiden: Nehmt Ihr den Vorschlag von Sir Leonar an, dann seid Ihr auf dem Neutral-Weg, schlagt Ihr ihn aus, bleibt Ihr weiterhin auf der Chaos-Strecke.

Diese Entscheidungen verändern den Verlauf der Handlung und auch die rekrutierbaren Figuren. Nach der letzten Schlacht des finalen Kapitels öffnet sich dann das World-System und Ihr könnt an sämtliche Entscheidungspunkte zurückkehren und die anderen Wege erforschen. Ebenfalls wichtig ist, welche Mitstreiter am Leben bleiben: Verliert Ihr beispielsweise Eure Schwester Catiua im Kampf, dann wird das Ende dramatisch anders ausfallen. Auch die Antworten im vierten Kapitel sind entscheidend - viel Spaß beim Ausprobieren!



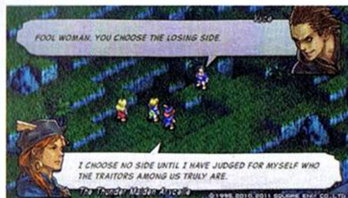
Der Warren-Report zeigt, wo sich die Handlung verzweigt.



FIGUREN REKRUTIEREN

Nicht jede Figur wird Euch auf jedem Weg durch das Spiel automatisch begleiten. Manche erweisen sich auf dem von Euch gewählten Weg als Feinde, andere müsst Ihr erst finden oder bestimmte Aufgaben erledigen, damit sie Euch vertrauen. Hier erfahrt Ihr, wie Ihr ein paar nützliche Kameraden auf dem neutralen Weg durch das Spiel rekrutiert.

ARYCELLE



Erst begegnet Euch Arycelle als Feindin, bald wird sie zur wertvollen Verbündeten.

Zu Beginn von Kapitel 2 (Chaos) steht Euch Arycelle zuerst als ziemlich harte Gegnerin in Port Asyton gegenüber, kurz darauf könnt Ihr die fähige Bogenschützin selbst rekrutieren. In den Xeod Moors steht Ihr Eurer ehemaligen Widersacherin im Kampf gegen eine feindliche Übermacht bei. Eilt nach vorne, lockt den Gegner an und heilt Arycelle bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Überlebt sie den Kampf, schließt sie sich Euch zunächst als Gast an, nach dem Kampf bei Tynemouth Hill wird sie dann schließlich ein reguläres Party-Mitglied. Mit Arycelle habt Ihr nun die stärkste Bogenschützin des Spiels in Eurer Truppe.

CISTINA



Um Cistina zu rekrutieren, müsst Ihr einiges tun – wir sagen Euch, was genau.

Cistina trefft Ihr das erste Mal in Rhime – dort nimmt sie als Gastcharakter am Kampf teil. Passt gut auf, dass sie dabei nicht ihr Leben lässt. Am besten rüstet Ihr Canopus leicht aus und schickt ihn sofort mit Heilmitteln im Gepäck zu Hilfe. In Kapitel 2 trefft Ihr bei einem Kampf in Krysaro dann auf Sir Folcurt. Er bittet Euch um Hilfe gegen die Piraten in der Festung Qadriga. Sagt zu und räumt dort auf. Nun werdet Ihr gebeten, Cistina aus Ndamsa Fortress zu befreien. Sagt auch hier zu, gewinnt den Kampf. Nach einem Gespräch mit ihrer Schwester Cerya schließen sie, Folcurt und der Magier Bayin sich Euch an.

CERYA



Wer Cerya will, muss die Dame in einem knallharten Kampf beschützen.

Auch wenn Euer erstes Treffen mit Cistinas Schwester Cerya nicht unbedingt positiv verläuft, könnt Ihr die Anführerin der Liberation Front in Eure Party aufnehmen – einfach wird das aber nicht. Den ersten Schritt dazu tut Ihr in der Festung Boed in Kapitel 3. Dort kommt Ihr gerade an, als Cerya von den Dark Knights abgeführt wird. Helft ihr und passt auf, dass sie am Leben bleibt. Am besten geht das, wenn Ihr Canopus hier kurzzeitig zu einem Cleric macht – so kann er in Windeseile an Ceryas Seite fliegen und sie mit Heilzaubern vor den gegnerischen Attacken schützen. Stürzt Euch in diesem Kampf so früh wie möglich auf Sir Oz, den Anführer des Gegners, um den Kampf zu beenden. Dennoch gilt Ceryas Rettung als eine der schwierigsten Aufgaben im Spiel.

In Kapitel 4 macht Ihr Euch dann auf den Weg nach Krysaro: Im Warren Report lest Ihr von Piraten, die sich in der Festung Qadriga festgesetzt haben. Geht dorthin und erklärt, Ihr wollt die vermeintlichen Piraten in Eure Armee aufnehmen. Die Piraten stellen sich als die letzten Überlebenden der Liberation Front heraus und gemeinsam mit Captain Ehlrig schließt sich Cerya Euch nun an.

OLIVYA



Olivya trefft Ihr spät im Spiel, aber eine gute Heilerin ist immer willkommen.

Olivya trefft Ihr im Verlauf des Spiels automatisch; geht Ihr klug vor, könnt Ihr dabei aber einen harten Kampf und viel Blutvergießen vermeiden. Am Anfang von Kapitel 4 sollt Ihr mit Aufständischen in Brigantys Castle verhandeln. Macht Euch auf den Weg dorthin, nehmt Denam sämtliche Waffen und Ausrüstung ab und schickt ihn alleine in den Kampf an der South Curtain Wall – der Gegner vertraut Euch, Ihr trefft Olivya und die mächtige Heilerin begleitet Euch von nun an.

SHERRI



Sherri trifft nur, wer sie im Kampf schont und dann bei strömendem Regen die Stadt Balmamusa betritt.

Besonders schwierig ist es, die ehemalige Gegnerin Sherri, Schwester von Cistina, Olivya und Cerya zu rekrutieren. Kämpft Ihr in Kapitel 4 gegen sie, dann hört auf die Bitte ihres Vaters und tötet sie nicht. Greift solange an, bis ihre Lebensenergie unter zehn Prozent sinkt, und sie flieht aus dem Kampf. Nun kommt der schwierigere Teil: Zunächst braucht Ihr Olivya in Eurer Party. Geht nun nach Balmamusa und bewegt Euch solange zwischen der Stadt und dem nebenan gelegenen Xeod Moor hin und her, bis es zum Kampf kommt. Jetzt gilt es, die entsprechenden Items einzusetzen und heftigen Regen auszulösen. Wenn es richtig gießt, dann beendet den Kampf – egal, ob durch Sieg oder Flucht und geht wieder nach Balmamusa. Dort seht Ihr eine kurze Zwischensequenz und könnt Sherri danach in Eure Party aufnehmen.

HOBYRIM



Hobyrim mag blind sein, doch er entpuppt sich als Top-Kämpfer.

Der blinde Schwertmeister Hobyrim ist einer der mächtigsten Kämpfer des Spiels. Um ihn zu rekrutieren, geht Ihr im dritten Kapitel vor der Zurückeroberung Rhimes zurück in Euer Heimatdorf Golyat und besiegt dort den Söldner Orgeau. Nach dem Kampf trefft Ihr in einer Zwischensequenz auf Hobyrim und könnt ihn rekrutieren – was Ihr unbedingt tun solltet. Selbst wenn Ihr die Swordmaster-Klasse noch nicht hochtrainiert habt, lohnt das spätestens jetzt: Rekrutiert Hobyrim und haltet seine Loyalität schön oben, dann wird er Euer Wohlwollen durch fantastische Leistungen in den kommenden Kämpfen danken.

DENEB

Wollt Ihr eine richtige Herausforderung und bringt ordentlich Zeit mit, dann könnt Ihr die mysteriöse Deneb rekrutieren. Macht Euch dabei aber auf eine ganze Menge Arbeit gefasst. Ihr müsst 27 Drachen rekrutieren – drei von jeder Sorte (auch die seltenen Hydras zählen dazu). Die werden dann per Auktion in Items umgewandelt, pro Drachen bekommt Deneb in ihrem Shop (der auch noch regelmäßig den Ort wechselt) zwei Orbs ins Sortiment. Wenn Ihr pro Sorte fünf Stück gekauft habt, könnt Ihr sie nach einem Event und der richtigen Antwort rekrutieren. Speichert vorher besser den Spielstand – antwortet Ihr falsch, dann wird der Zähler wieder auf Null gesetzt.

Mobile Spiele ab April!

Ausblick

SEITE 96

White Knight Chronicles: Origins

Magie und Macht: Auf der PSP werden die Anfänge der epischen Fantasy-Saga enthüllt.

SEITE 97

Professor Layton 4

Doppelte Portion: Der Rätsel-Detektiv und sein junger Lehrling erleben gleich zwei Abenteuer in einem Spiel.

SEITE 94

Monster Hunter Freedom 3

Jäger und Sammler: Die Monsterhatz lockt mit mächtigem Umfang und unentdeckten Ländereien.

SEITE 92

Dragon Quest 6

Rollenspiel-Recycling deluxe: Der Abschluss einer epischen Trilogie geht eigene Wege.

SEITE 97

Lego Ninjago

Klotzkrieger auf dem Feldzug: Die dänischen Steckfiguren wechseln das Genre und setzen auf Strategie.

PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Captain America: Super Soldier	Sega	Action	Juni
Final Fantasy 4: Complete Collection	Square-Enix	Abenteuer	22. April
Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action	12. Mai
Monster Hunter Freedom 3	Capcom	Abenteuer	2. Halbjahr
Patapon 3	Sony	Denken	29. April
Shin Megami Tensai: Persona 3 Portable	Atlus/Ghostlight	Abenteuer	29. April
Thor: Das Videospiel	Sega	Action	29. April
White Knight Chronicles: Origins	Sega	Abenteuer	2. Halbjahr
Valkyria Chronicles 3	Sega	Denken	2011

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Captain America: Super Soldier	Sega	Action	Juni
Christiane Stengers Gedächtnis-Coach	Crimson Cow	Denken	25. April
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F+F	Rennspiel	25. Mai
Dragon Quest 6: Realms of Revelation	Square-Enix	Abenteuer	2. Halbjahr
Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action	12. Mai
Lego Ninjago	Warner	Denken	15. April
Mein neues Leben	F+F	Simulation	26. Mai
One Piece Giant Battle	Namco-Bandai	Action	30. Juni
Orient Quest	Rondomedia	Denken	27. Mai
Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia	Denken	15. April
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	Abenteuer	2011
Thor: Das Videospiel	Sega	Action	29. April
Touch'n'Play Collection	F+F	Denken	27. Mai

Dragon Quest 6
Realms of Revelation

Was ist real, was ein Traum? Im sechsten „Dragon Quest" erkundet Ihr neben der Realität eine geheimnisvolle Traumwelt.

Abenteuer >> Rollenspiel

Während sich Fans japanischer Rollenspiele auf den großen HD-Konsolen über die chronische Knappheit an guten Titeln ärgern, sind Handheld-Gamer besser dran. DS und PSP werden so großzügig mit erstklassigen Genrevertretern beliefert, dass selbst der ausdauerndste Rollenspiel-Enthusiast sie nicht alle spielen könnte. Neben Neuerscheinungen sind dabei vor allem Remakes klassischer Titel gefragt, allen voran die „Dragon Quest"-Episoden machen auf dem DS eine erstklassige Figur und erweisen sich für westliche Fans als ein Geschenk des Himmels – erschienen doch kaum Teile der Reihe in Europa und manche nicht einmal in den USA.

Nachdem vor etlichen Monaten der fünfte Teil seine West-Premiere feierte (bei uns als „Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut"), ist in den USA jetzt der bislang ebenfalls nur in Japan veröffentlichte sechste Teil erschienen. Auf den ersten Blick unterscheidet er sich nur minimal von seinen Vorgängern: Grafikstil, Kampfsystem und auch manche Komposition kommt dem Fan doch sehr bekannt vor. Doch tatsächlich geht „Dragon Quest 6" ein paar radikal andere Wege als die Episoden zuvor. Dabei fängt alles doch so klassisch an...

Gemeinsam mit Euren beiden Freunden Carver und Milly seid Ihr auf dem Weg, um dem bösen Dämon Murdaw den Garaus zu machen. In einer dramatischen Szene reiten die drei Helden auf dem Rücken eines Drachen in das finstere Schloss des Mieslings. Doch der macht kurzen Prozess mit Euch – auf einmal wacht Ihr alleine in Eurem Bett in einem idyllischen,



DS Monster und Helden stammen erneut aus der Feder von Akira Toriyama.



DS Die abgefahrenen Gegner greifen Euch serientypisch nach dem Zufallsprinzip an und werden rundenbasiert verhauen. Die Kämpfe laufen extrem schnell ab.

Es war einmal, Teil 1: Das Original fürs Super Nintendo

Anno 1995 freuen sich ausschließlich japanische Super-NES-Spieler über „Dragon Quest 6". Während das DS-Remake dem 16-Bit-Original inhaltlich weitgehend folgt, gibt es doch ein paar entscheidende Unterschiede. Abgesehen von der 3D-Grafik wurden zahlreiche Details geändert und angepasst. Beispielsweise könnt Ihr jetzt keine Monster mehr nach dem Kampf rekrutieren, dafür schließt sich Euch so mancher Slime an, wenn Ihr bestimmte Aufgaben erfüllt. War die Karte noch ein wertvoller Spezialgegenstand im Original, so wird diese hier stets im oberen Bildschirm angezeigt. Schließlich wurde dem DS-Spiel ein Tag-Modus verpasst – bekannt und beliebt aus „Dragon Quest 9".











DS Die Menüs sind erfreulich aufgeräumt – hier die Stärken des Helden.

DS Wollt Ihr etwas Abwechslung, erfreut Euch am Slime-Minispiel.

DS Die Helden und Kumpel Carver kämpfen sich mit Slime-Verstärkung durch finstere Höhlen. Die Figuren werden als Sprite dargestellt, die Umgebung ist polygonal.

Es war einmal, Teil 2: Die Vergangenheit der "Dragon Quest"-Serie

In Japan ist „Dragon Quest" bis heute die erfolgreichste Rollenspiele-Serie – selbst das populäre „Final Fantasy" wird angesichts der typischen „Dragon Quest"-Verkaufszahlen neidisch. Im Westen hat es die Reihe dagegen schwerer. Während die ersten NES-Episoden (aus rechtlichen Gründen unter dem Titel "Dragon Warrior") zumindest in den USA erschienen, kam die Reihe erst mit dem achten Teil auf der PS2 nach Europa. Mittlerweile ist die Lage besser: Remakes der ersten drei Teile erschienen für den Game Boy Color (nur in den USA), seit dem DS-Remake des vierten Teils, das hier mit dem Untertitel „Chronik der Erkorenen" debütierte, gibt's „Dragon Quest" weltweit. Den Durchbruch im Westen dürfte die Reihe mit dem großartigen neunten Teil auf dem DS geschafft haben; der brachte es in Europa und den USA auf über eine Million verkaufter Einheiten.

















kleinen Dorf auf. War das alles etwa nur ein Traum?

Altbacken oder zeitlos?

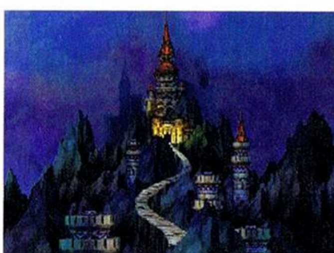
So klassisch die sechste „Dragon Quest"-Episode beginnt, für so viele Überraschungen ist sie auch gut – vor allem, wenn das Spiel nach ein paar Stunden seine Linearität aufgibt und Euch somit von der Leine lässt und zum freien Erforschen auffordert. Für jede Menge Motivation sorgt darüber hinaus das Klassensystem. Ab einem bestimmten Punkt könnt Ihr in einem Tempel zahlreiche Charakterklassen wählen und trainieren. Wer dabei die richtigen Berufe auflevelt, erhält Zugriff auf mächtige fortgeschrittene Klassen mit besonders nützlichen Fähigkeiten.

Erst auf den zweiten Blick beeindruckend sind die hervorragenden (bislang natürlich noch englischen) Texte des sechsten „Dragon Quest". Nicht nur die Dialoge sind gut geschrieben und treffen stets den richtigen Ton zwischen Drama und Humor, vor allem die Party-Talk-Funktion werdet Ihr schon nach kurzer Zeit zu schätzen wissen. Zu so ziemlich jeder Situation geben Eure Mitstreiter ihre Kommentare ab; das lässt nicht nur die Welt viel runder erscheinen, auch die Kumpane wachsen Euch mehr und mehr ans Herz. Aber natürlich macht eine solch aufwändige Lokalisierung eine Veröffentlichung in Europa noch ein Stück teurer...

Tatsächlich ist momentan noch kein Europa-Termin angekündigt, trotzdem gehen wir fest davon aus, dass es „Dragon Quest 6" im Verlauf dieses Jahres auch zu uns schafft. Das Spiel wird in den USA nicht von Square-Enix, sondern von Nintendo vertrieben; und Nintendo hat seit einiger Zeit die Angewohnheit, seine Veröffentlichungen erst kurz vor dem tatsächlichen Termin zu nennen. Gut möglich also, dass wir uns in Kürze bereits freuen dürfen.

Auf alle Fälle ist „Dragon Quest 6" ein Highlight, das sich jeder Rollenspieler und Handheld-Abenteurer gut vormerken sollte. Auch wenn das Spiel bereits 16 Jahre auf dem Buckel hat (siehe Kasten über das Super-NES-Original), so spielt es sich doch immer noch angenehm frisch, dynamisch und bietet jede Menge Herausforderungen für alte Hasen und Rollenspiel-Neulinge gleichermaßen. Schön, dass es dieser Klassiker endlich auch in den Westen geschafft hat – damit liegt die Reihe nun komplett in verständlicher Fassung vor. Wer hätte das im Jahre 1995 erwartet... *tn*







DS Auf gezeichnete oder gerenderte Sequenzen wird verzichtet, trotzdem werden wichtige Ereignisse wie die erste Sichtung des fliegenden Schlosses, der Anflug auf Murdaws Festung oder der erste Ausflug mit dem eigenen Schiff (von links) stimmig präsentiert.

Dragon Quest 6: Realms of Revelation

DS

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix/Nintendo
Termin	>> 2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 85-90 VON 100

Gut gemacht: Der spielerisch runde und stimmungsvolle Rollenspiel-Klassiker wurde sauber auf den DS übertragen.

Monster Hunter Freedom 3



Der japanische Kassenschlager schickt Jäger und Sammler zum dritten Mal auf die PSP-Pirsch.

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Dass "Monster Hunter Portable 3rd" sich in Japan gut verkaufen würde, war aufgrund der Beliebtheit sämtlicher Vorgänger vorherzusehen. Als die Großwildjagd aber im Dezember letzten Jahres sämtliche Verkaufsrekorde brach (siehe Kasten), dürfte selbst Serienschöpfer Ryozo Tsujimoto baff gewesen sein. Die Fangemeinde deutscher Monsterjäger wartet seitdem sehnsüchtig auf die offizielle Ankündigung des Action-Rollenspiels für den hiesigen Markt. Als "Monster Hunter Freedom 3" wird das Spiel für westliche PSPs erscheinen, später gerüchteweise für 3DS und den PSP-Nachfolger.

"Freedom 3" basiert lose auf "Monster Hunter Tri", spielt jedoch im neuen Dorf Yukumo und legt den Fokus auf kooperative Jagdausflüge für vier Waidmänner. Wie im PSP-Vorgänger "Monster Hunter Freedom Unite" dürfen Einzelgänger eine etwa 30 Stunden dauernde Reihe von Solo-Aufträgen lösen, Hauptteil des Spiels sind aber die umfangreicheren Jäger-Quests für mehrere Spieler: Vom zentralen Dorf aus brecht Ihr in wildromantische Naturidyllen auf, um ihre majestätischen wie monströsen Riesenbewohner zur Strecke zu bringen.

Yukumo enthält neben der traditionellen Schmiede oder der Farm auch für Monsterjäger-Veteranen einige Überraschungen. Eine Felyne-Bar und eine heiße Quelle übernehmen die Funktion der Felyne-Küche aus "Freedom Unite" und werden in eigenen Quest-Reihen verbessert. Hier labt Ihr Euch oder plantscht zwischen den Jagden herum. Dadurch erhaltet Ihr Boni auf Lebensenergie und Ausdauer. Beide Energiearten bestimmen nach wie vor die Taktik der anspruchsvollen Echtzeit-Kämpfe. Den grünen Lebensbalken schützt Ihr mit vielfach modifizierbarem Rüstzeug, das Ihr aus gefundenen Rohstoffen und Beuteresten anfertigt. Die gelbe Ausdauerleiste gibt an, wie lange Ihr im Dauerlauf um ein Monster herumspurten könnt, bis es sich die Blöße für einen Angriff gibt. Attackiert wird in gewohnter Manier mit überdimensionierten Schwertern, Lanzen und Bögen.

Aus der Wii-Episode stammt die Morph-Axt. Diese Nahkampfwaffe eignet sich vor allem für Anfänger und teilt wahlweise flinke Schwertschläge oder wuchtige, aber langsame Axthiebe aus. Auch die Felyne-Begleiter aus dem PSP-Vorgänger kehren wieder, sind nun aber im Duo vertreten und individuell ausrüstbar.

Wie erwartet, spielt "Monster Hunter Freedom 3" optisch in der obersten PSP-Liga. Dabei wurde der Look im Vergleich zum Vorgänger in zweierlei Hinsicht deutlich verändert. Erstens findet die Monsterhatz nun nicht mehr in einer phantastischen Pseudosteinzeit statt, sondern ist klar von antiken asiatischen Bau- und Kleidungsstilen beeinflusst. Zweitens



PSP Das bärenartige Jinouga-Monster fungiert als patziges Serienmaskottchen.



PSP Architektur- und Kleidungsstile fallen diesmal typisch asiatisch aus.

Ein japanisches Phänomen

Mit annähernd zwei Millionen verkauften Stück bereits in der ersten Woche läutete "Monster Hunter Portable 3rd" seine finanzielle Monstertour ein. Insgesamt 4,27 Millionen Mal wanderte das Spiel über japanische Ladentheken und hält damit den Rekord als bestverkaufte "Monster Hunter"-Episode. Traditionell ist die Serie in Japan weit beliebter als im Rest der Welt - auch wenn es im Westen langsam besser wird. Der Multiplayer-Aspekt ist jedoch extrem wichtig - und in Japan gibt's viel mehr PSP-Besitzer und (fast) jeder zockt dieses Spiel.





PSP Dank doppelter Felyne-Unterstützung fällt das anspruchsvolle Duell mit der Riesenamphibie Ludroth leichter.



PSP Die virtuelle Pflanzenwelt ist noch detailreicher geworden.



PSP Dürfen nicht fehlen: bissige Wyvern-Monster.

herrschen nun bunte Farben vor, die eine Abkehr von der realistischen Farbpalette eines "Monster Hunter Freedom Unite" markieren. So befindet sich das Dorf Yukumo im ewigen, farbenfrohen Herbst, ungemein detailreiches Blattwerk taucht die Bergsiedlung in Braun- und Rottöne. In kräftigem Blau schillern dagegen die funkelnden Eishöhlen. Insgesamt wurden die meisten der wunderschönen Gebiete aus "Monster Hunter Tri" übernommen. Allerdings gibt es nun keine Unterwasser-Areale mehr. In drei komplett neuen Boss-Arenen (Berggipfel, Polarkreis, Lavaschlucht) stellt Ihr Euch schließlich den Bossen des Spiels. Diese stehen der grandios modellierten Landschaft in nichts nach und glänzen mit fließenden Bewegungsabläufen, die Ihr tunlichst auswendig lernen solltet, um in den Kämpfen Land zu sehen. So heißt es Reißaus nehmen, wenn Urvogel Qurupeco den Kehlsack bläht und nach Unterstützung ruft. Bis Ihr mit Urwurm Akantor oder dem alten Drachen Alatreon die dicksten Viecher des Spiels seht, werden allerdings einige hundert Spielstunden ins Land gehen. *mw*

Monster Hunter Freedom 3

PSP

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> 2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Bislang umfangreichster Serienteil mit neuem Dorf, doppelter Felyne-Power und über 80 Monstern.



PSP Multiplayer-Freuden: Die höllisch schweren Bosse am Ende des Spiels richten sich an Teams aus vier erfahrenen Jägern.

Mini-Previews >>





^ PSP Stirb, Schleim! Die giftigen Puddinggegner löffelt Ihr effektiver im Verband weg.

< PSP Die gigantische weiße Ritterrüstung wird Euch auch auf der PSP als Superwaffe zur Verfügung stehen.

White Knight Chronicles: Origins

Abenteuer >> Rollenspiel

Anfang März beantwortete Sony das Flehen deutscher Rollenspiel-Fans mit einer grandiosen Meldung im Playstation-Blog: Das in Japan bereits erhältliche "White Knight Chronicles: Origins" wird auch im Westen veröffentlicht. Die Details lassen PSP-Rollenspieler aufhorchen: So wird "Origins" von den Nippon-RPG-Spezialisten Matrix Software entwickelt. Diese erwarben auf dem DS mit den Remakes von "Final Fantasy 3 & 4" sowie dem aparten "Final Fantasy: The 4 Heroes of Light" einen guten Ruf.

Die Handlung ist 10.000 Jahre vor den Ereignissen aus dem Originalspiel für die PS3 angesiedelt. Die Einzelspieler-Kampagne, die Ihr mit einem selbst erstellten Helden angehen könnt, wird etwa 30 Stunden dauern. Darüber hinaus nutzt das Spiel die Adhoc-Drahtlosverbindung der PSP für Mehrspieler-Missionen, in denen vier menschliche Heroen gleichzeitig in ihre gigantischen Ritterrüstungen steigen. Online-Kameraden dürfen untereinander spezielle Quests und Avatare tauschen.

Zum Kampfsystem verrät Matrix derzeit noch keine handfesten Fakten. Ein Blick auf unsere Screenshots verrät aber, dass ein auf Kommandos basierendes System im Stil des Serienerstlings zum Einsatz kommt. Dabei nähert Ihr Euch in Echtzeit einem Feind und löst einen semi-automatischen Kampf aus. Eine frei belegbare Menüleiste am unteren Bildrand enthält Kampfmanöver und Zaubersprüche, die nach einmaligem Gebrauch ein paar Augenblicke benötigen, um sich neu aufzuladen. Ob wir auf der PSP auch die Vorfahren von Serienheld Leonard kennenlernen werden, ist noch nicht klar. Der Untertitel der japanischen Originalfassung ("Dogma Wars") verspricht aber, dass wir endlich mehr über diese mythische Auseinandersetzung erfahren, die bereits im ersten "White Knight Chronicles" auf der PS3 eine Rolle spielte. Anhänger des weißen Riesen freuen sich also auf überraschende und spannende Enthüllungen über die Serienmythologie und ausgiebige Dungeon-Trips mit Freunden.



^ PSP Spezialmanöver brauchen einige Augenblicke, um sich wieder aufzuladen.



^ PSP Noch ist nicht klar, wer die Hauptfiguren des Prequels sind.

White Knight Chronicles: Origins

PSP

Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Sony
Termin	>> Mai

PERSPEKTIVE 70-85 von 100

Vorgeschichte der PS3-Ritterspiele mit dynamischen Echtzeit-Kämpfen und motivierendem Mehrspieler-Ansatz.

Lego Ninjago

Denken >> Echtzeit-Strategie

Anstatt Euch durch ein weiteres 3D-Jump'n'Run mit den populären Klötzchenfiguren zu scheuchen, ist diesmal ein Echtzeit-Strategiespiel an der Reihe. Ihr baut Armeen und schickt sie in die Schlacht gegen fiese Skelettkrieger; unterstützt werdet Ihr dabei von den bunten Ninjas der aktuellen Lego-Reihe. Man darf gespannt sein, ob das Ninja-Taktik-Spektakel so amüsant und zugänglich ausfällt wie die bisherigen Lego-Spiele.



^ DS Typisch Strategie: Es gibt viel Gewusel auf dem kleinen Bildschirm.

Lego Ninjago

DS

Entwickler	>> Hellbent Games, UK
Hersteller	>> Warner
Termin	>> 15. April

PERSPEKTIVE 65-80 von 100

Echtzeit-Strategie und Lego-Steine passen theoretisch gut zusammen – mal schauen, was die Praxis bringt.

Valkyria Chronicles 3

Denken >> Runden-Strategie



PSP Die PSP beeindruckt mit Grafiken, die dem PS3-Erstling kaum nachstehen.

Nachdem das zweite "Valkyria Chronicles" mit nervigen Figuren und dem Schulsetting tief in die Anime-Klischeekiste griff, kehrt der dritte Teil zum ernsteren Stil des PS3-Originals zurück. Die düstere Handlung spielt parallel zu den Ereignissen des Erstlings und erzählt die Geschichte einer verstoßenen Einheit aus Sträflingen und Deserteuren. Während das Spiel am durchdachten Kampfsystem und dem Aquarell-Stil der Vorgänger festhält, gibt es spielerisch ein paar Neuerungen: Neben den Command-Points, mit denen Ihr Truppen befehligt, entdeckt Ihr begrenzte Special-Points für Spezialmanöver, auch ein neues Skill-System sorgt für Tiefgang.

Valkyria Chronicles 3

PSP

Entwickler	>> Media Vision, Japan
Hersteller	>> Sega
Termin	>> 2011

PERSPEKTIVE 75-90 VON 100

Die exzellenten Stratgieschlachten im Aquarell-Look versprechen ein weiteres Mal Taktik-Tiefgang mit Stil.

Thor: Das Videospiel

Action >> Action-Adventure

Sega hat mit dem "Shantae"-Macher WayForward einen der talentiertesten Handheld-Entwickler der USA mit der Umsetzung des Stoffs beauftragt, da dürfte zumindest auf dem DS einiges mehr als eine der üblichen gelangweilten Filmumsetzungen herausspringen. Ihr steuert Thor in der Seitenansicht klassisch mit Steuerkreuz und Buttons - dabei verhaut Ihr Gegner, die teilweise beide Bildschirme einnehmen: In Sachen Sprites macht WayForward so schnell keiner etwas vor, saubere Steuerung und tolle Grafik steigern die Vorfreude.



DS Riesige Monster in schickem 2D versprechen göttliche Action.

Thor: Das Videospiel

PSP DS 3DS

Entwickler	>> WayForward, USA
Hersteller	>> Sega
Termin	>> 29. April

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Auf dem DS macht der Gott des Donners dank toller 2D-Grafik und XXL-Monster einen vielversprechenden Eindruck.

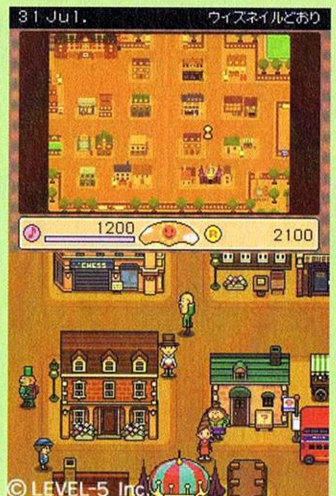
Professor Layton und die Geisterflöte

Abenteuer >> Action-Adventure





DS Wie immer treffen Luke und Layton bei ihrer Reise auf skurrile Gestalten.



DS Mit "Professor Layton's London Life" lockt ein interessanter Bonus.

Wenn die Tage länger und die Nächte kälter werden, ist es wieder Zeit für Professor Layton - mit dessen viertem Abenteuer für den DS rechnen wir fest in diesem Herbst. Das entpuppt sich als waschechtes Prequel und spielt etwa drei Jahre vor den Ereignissen von "Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf". Erzählt wird die Geschichte, wie der Professor und sein Lehrling Luke sich kennenlernen, neben dem Duo soll auch Emmy, die bisherige Assistentin des Professors, eine wichtige Rolle im Spiel einnehmen. Im Mittelpunkt der Handlung steht dieses Mal eine geheimnisvolle Flöte, die angeblich einen mächtigen Schutzgeist beschwört.

Neben dem klassisch-unverwüstlichen Puzzle-Prinzip und der gewohnt liebevollen Präsentation überrascht der neue "Layton" vor allem mit einem kompletten Rollenspiel, das Ihr spielen könnt, sobald die reguläre Puzzle-Story geschafft ist.

"Professor Layton's London Life" wurde gemeinsam mit dem Rollenspiel-erfahrenen Studio Brownie Brown (u.a. "Sword of Mana") entwickelt und soll mehr als 100 Stunden weitere Spielzeit bieten. Ihr erschafft einen Avatar mit dem Ihr in London lebt, Figuren aus bisherigen „Layton"-Abenteuern trefft und für diese Aufträge erfüllt. Die Grafik erinnert an das nie im Westen erschienene Kult-Rollenspiel „Mother 3" - wir sind gespannt, welche neuen Aspekte der "Layton"-Welt dort beleuchtet werden.





DS Auch diesmal wartet ein dickes Bündel knackiger Rätsel auf Euch.

Professor Layton 4

DS

Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 2011

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Professor Layton im überraschenden Doppelpack: Zum klassischen Abenteuer gesellt sich ein XXL-Rollenspiel.



BUST-A-MOVE



Titel	Bust-a-Move 2: Arcade Edition	Bust-a-Move 3 DX	Bust-a-Move 4	Bust-a-Move Millennium
Hersteller	Taito/Acclaim	Taito/Acclaim	Taito/Acclaim	Taito/Acclaim
Erscheinungsjahr	1997	1998	1999	2000
für Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß/color	color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Am Anfang standen zwei knuffige Urzeitviecher: Die Dinosaurier Bub und Bob erblickten 1986 in der Spielhallen-Hüpferei "Bubble Bobble" das Licht der Welt. Weil das charmante Duo so erfolgreich war, beförderte sie die japanische Firma Taito 1994 zu Stars einer Knobelei auf dem Spielhallen/Heimkonsolen-Hybrid Neo-Geo: "Puzzle Bobble" (bzw. "Bust-a-Move", so der westliche Titel) war geboren.

"Bust-a-Move" erschien zwar im Sog der "Tetris"-Hysterie, spielt sich aber deutlich anders. Statt nach unten fallende Steine zu sortieren, schießt Ihr bunte Blasen nach oben, wo bereits etliche Kugeln hängen. Um diese abzubauen, müssen mindestens drei gleichfarbige zusammentreffen. Die Mischung aus teils kniffliger Herausforderung (Spieler müssen Abprallwinkel bei indirekten Schüssen berücksichtigen) und zuckersüßer Optik machte "Bust-a-Move" zum Hit, dem jede Menge Fortsetzungen folgen sollten.

"Bust-a-Move 2: Arcade Edition" markierte das Debüt auf dem Game Boy und brachte das Kunststück fertig, auch im kleinen Format und farblos den Spielspaß zu wahren. "Bust-a-Move 3 DX" erschien kurioserweise nur im Westen – vielleicht hat Taito auf eine Veröffentlichung in Japan verzichtet, weil bis auf kleine Details (die Murmelkonstrukte senken sich nicht mehr automatisch mit der Zeit, Regenbogenblasen färben angrenzende Kugeln) kaum Neues geboten wurde. Zu Bub und Bob gesellten sich weitere spielbare Charaktere, die aber den Dino-Charme nicht erreichten. "Bust-a-Move 4" präsentierte das Geschehen erstmals in Farbe und führte Seilzüge ein; dadurch konnte sich die Situation schlagartig ändern, wenn eine unbedacht platzierte Kugel am Gleichgewicht der Rätselkonstruktion rüttelte. Der letzte Auftritt auf dem Game Boy Color bekam im Jahr 2000 den "Millennium"-Untertitel verpasst und überraschte mit einem Link-Modus, mit dem erstmals zwei Spieler gegeneinander antreten konnten.

Seitdem taucht die Serie regelmäßig auf sämtlichen Handhelds und Konsolen auf. Heute können Wii- und Xbox-360-Besitzer für kleines Geld Download-Fassungen erwerben, auf dem DS ist "Puzzle Bobble Galaxy" von 2009 der jüngste Streich. Taito gehört inzwischen zu Square-Enix, wo man Bub und Bob nicht vergessen hat: Für den 3DS gibt's bereits "Puzzle Bobble Universe" (siehe Seite 38).



RETRO-UPDATES

Diese Neuauflagen erwarten Euch demmächst.

Monster Tale

DS • Majesco • D-Termin offen



Das junge Mädel Ellie wird in eine magische Dimension gezogen: Ganz wie "Super Wonderboy" zieht Ihr durch bunte Welten und werdet dabei vom Monsterchen Chomp unterstützt, das auf Wunsch angreift und sonst im unteren Bildschirm als eine Art Kampf-Tamagotchi Erfahrung sammelt. Das putzige Retro-Action-Adventure gibt's bereits seit März in den USA.

Atari Greatest Hits 1 & 2

DS • Namco-Bandai • England-Import



Jeweils 50 Spiele der späten 70er- und frühen 80er-Jahre aus dem Fundus der legendären Spieleschmiede Atari wurden auf ein DS-Modul gepackt. Den Löwenanteil machen Atari-VCS-Oldies aus, aber auch einige wichtige Spielautomaten wie "Centipede", "Tempest" oder "Asteroids" fanden Platz. Viel Masse und ausreichend Klasse erfreuen Retro-Zocker.

SNK Arcade Classics Zero

PSP • SNK Playmore • D-Termin offen



Für die jüngste Sammlung an Retro-Spielautomaten wühlte SNK tief im Firmenarchiv. 20 Titel von 1983 bis 1989 wurden ausgebuddelt, neben der "Ikari"-Trilogie finden sich im weitgehend unbekannten Sortiment vor allem Action-Ballereien und Sportspiele. Als besonderer Kniff lassen sich vertikal ausgerichtete Oldies mit einer hochkant gehaltenen PSP spielen.

MOBILE GAMER Nr. 17

Wann genau die nächste Ausgabe erscheint, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Am besten haltet Ihr Euch auf der Homepage unseres Schwestermagazins M! Games auf dem Laufenden – www.maniac.de. Dort findet Ihr nicht nur tagesaktuelle News, Tests, Videos & Co. zu Videospielen (Konsole & Handheld), auch alle Aktivitäten rund um *Mobile Gamer* werden kundgetan.

>> Die nächste Ausgabe erscheint im 2. Halbjahr 2011